קרא חוברת זו תחילה!

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

מדריך לשחקן

מבוכים ודרקונים: משחק תפקידים דמיוני



TSR Inc.

מיצוב בע"מ

פתח-דבר

משחק זה נועד שתהנה ממנו, ותפקידו הוא לסייע לך לדמיין.

"בשעה שאתה מסתובב, חרבך שלופה, מסתער עליך הדרקון האדום, העצום. אש נפלטת מפיו בשאגה!"

רואה? דמיונך כבר התעורר.
כעת דמיין לעצמך: משחק זה יעניק לך הנאה רבה יותר מכל משחק ששיחקת אי־פעם!

משחק **מבוכים ודרקונים**® הינו דרך המאפשרת לנו לדמיין ביחד - כמו לצפות יחד באותו הסרט, או לקרוא באותו הספר. אבל אתה הוא זה הכותב את הסיפורים, מבלי שתעלה אף מלה על הכתב - פשוט על־ידי שתשחק במשחק ה **D&D**®.

אתה, בשיתוף עם חבריך, תיצור סיפור דמיוני ומרתק, שאותו תניח בצד עם סיום כל משחק, כדי לשוב לבית־הספר או לעבודה. אבל - כמו בספר - ההרפתקה תמתין.
עם זאת, משחק זה הינו עדיף על ספר, משום שבו תימשך ההרפתקה כל עוד תרצה אתה בכך.

משחק זה הינו גם אחד מהמשחקים האהובים ביותר אשר נעשו אי־פעם. וגם אתה תבין מדוע, בתוך זמן קצר.

כאשר קנית משחק או ספר אחרים, האם חשבת:
"זה נחמד, אבל לא בדיוק מה שציפיתי שיהיה"?
ובכן, הרפתקאות ה-D&D שלך יתאימו בדיוק למה שציפית מהן, מפני שאתה הוא זה היוצר אותן!

אין זה קשה. מעט קריאה וחשיבה, - וההנאה כבר מובטחת!
כולם יהנו כאשר יגלו שאיש אינו מפסיד, וכולם לבסוף מנצחים!
ההנאה נובעת גם מהעובדה שאתה משתתף במשחק...
לדוגמא, כשתדע למה יש לצפות במערת קובולדים, ואלו דרקונים הם לטובתך.

ובניגוד למשחקים רבים אחרים, אין צורך במחשב ואף אין צורך לשים בתוכו מטבע בכל פעם. מרגע שקיבלת לידיך את חוברות הכללים האלה, אין לך צורך עוד בדבר, פרט למעט פנאי.

ניתן לך להשיג עוד, כמובן, אם תרצה בכך: החל מהרפתקאות נהדרות שנכתבו כדי שתשחק אותן, או בובות מוקטנות של מפלצות ושל דמויות שונות, וכלה בכללים מתקדמים לשימוש השחקנים המנוסים יותר, וחפצים כללים, מפלצות, וקסמים חדשים, ולהסתמך על החוקים שכאן כאילו היו רק קוים מנחים.

רבים אחרים. אך בידיך נמצא כבר כל מה שתזדקק לו בהתחלה: קופסא זו, ודמיונך. זה יספיק.

המשחק יעלה לך אמנם במשהו נוסף הנמצא ברשותך כרגע - מעט זמן פנוי. תזדקק למספר דקות בכדי ללמוד את החוקים הראשוניים, ומשחק שלם ידרוש בערך שעתיים. סביר שתרצה להקדיש לכך אף יותר מזמנך, ואולי תחליט גם להפוך משחק זה לתחביב - דבר שכבר עשו מיליוני אנשים ברחבי העולם.

אך בינתיים, תוכל פשוט לשבת ולדמיין.

"דמותך ניצבת על ראש גבעה מכוסה עשב ירוק... השמש זוהרת מעל גבי שערך הזהוב, המתנופף לו ברוח קלילה וחמימה... בהיסח־הדעת מלטפת ידך את הקת המשובצת אבני־חן של חרב־הקסמים שלך, ואתה מפנה את ראשך ורואה כי הגמד והאלף שוב שקועים בויכוח כיצד יש להעמיס את שאר הציוד על גב הסוסים... הקוסמת שיננה בינתיים את כל לחשיה, והיא סוגרת את ספר־הקסמים וטוענת כי היא מוכנה כעת לצאת למסע... לפניכם נפער פתחו האפל של המבוך המסוכן שמתחת לפני ההר, ובתוכו, אתה יודע, ממתין לכם הדרקון האיום.

הגיעה השעה לצאת לדרך...

תיהנו!

פרנק מנצר
פברואר, 1983

כיצד להשתמש בחוברת זו

תוכל ללמוד איך לשחק במשחק **מבוכים ודרקונים**® פשוט על־ידי קריאת חלקיה הבאים של חוברת זו.
אינך צריך לשנן ולזכור כל דבר בשעה שאתה קורא: מטרת שתי ההרפתקאות הראשונות היא ללמד אותך כל זאת תוך כדי משחק. כאשר אתה מוכן, התחל לקרוא מהפרק **"התחל כאן"**.

את המשחק משחקות לרוב קבוצות של שלושה אנשים או יותר. אם ברצונך ללמוד יחד עם אחרים, יהא טוב יותר אם אחד יידע כיצד משחקים והוא ילמד את האחרים. אם איש מכם אינו מכיר את המשחק, תוכל אתה (או אחד מן האחרים) להקריא בקול את ההרפתקה הראשונה, בעוד כולם מקשיבים, על־מנת שתוכלו כולכם ללמוד את המשחק. אף־על־פי־כן, יהיה זה עדיף יותר אם יתאפשר לכל שחקן לקרוא בנפרד את ההרפתקאות.

לאחר שתבינו כולכם כיצד יש לשחק את הדמויות, קיראו את הקטעים **דמויות של מבוכים ודרקונים**® והקטע **מישחק קבוצתי** על שחקן אחד ללמוד כיצד להיות שליט־המבוך (או בקיצור שה"מ, או מנחה) שליט־המבוך הינו האדם אשר משחק בתפקידיהם של המפלצות והאנשים בהם יפגשו הדמויות.

החוברת השנייה שבקופסה זו נקראת **ספר־הכללים לשה"מ**, ובה מוסברים הכללים שעל המנחה לדעת.
שתי החוברות שבקופסה נקראות ביחד "מערכת" של חוקי־משחק, ומערכת זו תספק לכם את כל הפרטים הנחוצים לצורך משחק מבוכים ודרקונים® (D&D). שימוש בחוקים אלו יאפשר לך לשחק דמות שתגיע עד לדרגת הניסיון השלישית (מושג זה, ומושגים חשובים אחרים, מוסברים בהמשך חוברת זו).
ניתן להשיג מערכות־חוקים נוספות, שבהן מופיע מידע נוסף על חפצים מכושפים, קסמים, מפלצות, וכללים שניתן להשתמש בהם כדי להפוך את המשחק לגדול וטוב יותר.

מערכת מס' 2 נקראת **D&D - כללים למתקדם**, והיא מיועדת לדמויות בדרגות 4 עד 14. אחריה מגיעה המערכת **D&D - כללים למומחה**, המיועדת לדמויות בדרגות 15 עד 25. המערכת מספר 4 נקראת **D&D - כללים לאשף**, ובה מופיעים יתר החוקים הדרושים בכדי לשחק דמות שדרגתה מגיעה עד 36, ולבסוף- ישנה המערכת החמישית: **D&D - לבני - האלמוות**, המסבירה כל מה שעל השחקנים והמנחה לדעת בכדי לשחק כבני־אלמוות.
החוקים שבמערכות אלו מצטרפים זה לזה, ויחד מהווים שיטה מושלמת של משחק־תפקידים דמיוני, הנקרא **מבוכים ודרקונים**. אתה רשאי להשתמש בכל החוקים או בחלקם. לעתים מופיעות בחוקים יותר מדרך אחת של משחק או הנחייה, וגם אתה מסוגל ליצור כללים, מפלצות, וקסמים חדשים, ולהסתמך על החוקים שכאן כאילו היו רק קוים מנחים.

תודות

האנשים הבאים עזרו במשך השנים בפיתוח המשחק: דייב ארנסון, בריאן בלום, אן כ. גריי, ארני וגארי ג'יג'אקס, אלן האמאק, קווין הנדריקס, ג'ון אריק הולמס, הרולד ג'ונסון, טים קאסק, ג'ף קי, רוב קונץ, אלן לוציאן, סטיב מרש, טום מולדבאי, מייק מורנארד, ג'והן פיקאנס, בריאן פיצר, מיכאל פרייס, פטריק ל. פרייס, פול רייד, אבאן רובינסון, גורדון שיק, לורנס שיק, דון סנו, אדווארד ג. סולרס, גארי שפיגל, סטפן ד. סליוואן, ראלף ואגנר, ג'יםווארד, ג'ין וולס, ולסיום - ביל וילקינסון.

תודה גם לדונלד פטרסון, אשר פתח לי את השער לעולם ה-D&D, ותודה מיוחדת להרולד ג'ונסון, אשר ליווה אותי לשם.

DUNGEONS & DRAGONS®

החוברת לשחקן

מאת גארי גייגאקס (Gary Gygax)

ודייב ארנסון (Dave Arneson)

מהדורה חדשה בעריכת פרנק מנצר (Frank Mentzer)

איורים מאת לארי אלמור (Larry Elmore) ו– ג'ף אסליי (Jeff Easley)

תורגם לעברית על ידי עמית יזהר (Amit Izhar) ו– גבע פרי (Geva Perry)

הקדשה

משחק זה עבר שינויי־צורה מדהימים מאז התחיל, כמשחק המיועד לעוסקים במשחקי־מלחמה כבתחביב, ועד צורתו הנוכחית, אותה מסוגל כמעט כל אחד להבין ולנצל. הטעם והרעיון המקורי נשמרו גם כאן, כתוצאה מעבודה קפדנית.

בהערצה, בהוקרה, ובתודה רבה, מוקדשות חוברות אלה למייסדה של חברת T.S.R והנשיא לשעבר שלה E. Gary Gygax

הודפס בישראל

מהדורה שניה 1989

כל מוצרי TSR לרבות מוצרי D&D ו-AD&D מיובאים לישראל ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של TSR, Inc.

רח' לכיש 6, חיפה 34756

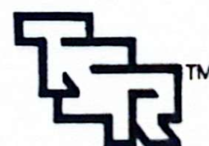
טל. 244095(04)

הדפסה: "טופרינט" בע"מ טל. 03-821490



שיווק והפצה - **באג מחשבים** בע"מ

רח' כנרת 13 בני־ברק 03-5794711



תוכן העניינים

כיצד לשחק במשחק מבוכים ודרקונים (D&D)

התחל כאן

מבוך הוא כל קבוצה של חדרים ומסדרונות שניתן למצוא בהם מפלצות ואוצרות. אתה הוא זה שתמצא אותם, בשעה שתשחק דמות בעולם דמיוני. ישנם סוגים רבים של מפלצות, אך הדרקונים הם הסוג הגדול והמסוכן ביותר – וברשותם ישנם האוצרות הגדולים ביותר.

אתה יכול להתחיל לשחק ברגע זה – בלי ללמוד אף לא כלל אחד וללא עזרת אף אדם אחר!

פשוט התחל לקרוא, ובתוך דקות ספורות תלמד את עקרונות המשחק.

במהלך הרפתקתך הראשונה תזדקק רק לאחת מבין קוביות המשחק הנמצאות בקופסה זו. בשאר תשתמש מאוחר יותר. לעת עתה תזדקק רק לזו הדומה קצת לכדור, הנושאת את המספרים מ–1 עד 20. קח עיפרון ונייר – ואתה מוכן ומזומן להתחיל!

קרא בחוברת זו לפי הסדר. אל תדלג מדף אל דף! החוברת תוכננה כך שתציג בפניך את המשחק שלב אחר שלב. אינך צריך לשנן ולזכור הכל במהלך הקריאה.

משסיימת לשחק את **הרפתקת היחיד** (בעמודים 12 עד 21), תדע לשחק במשחק הבסיסי. שאר חלקיה של החוברת מספקים פרטים נוספים, הדרושים כדי לשחק במשחק יחד עם אחרים.

במשחקים קבוצתיים, משחק אחד מבין המשתתפים בתור שליט־המבוך, וכל השאר הם שחקנים. תפקידו של שליט־המבוך (או בקיצור, המנחה) הוא לנהל את המשחק, בעוד האחרים משחקים בתפקידי דמויות. החוברת השנייה במערכת זו, **ספר־הכללים לשה"מ**, מספקת את כל המידע הדרוש למשחק קבוצתי.

מהו "משחק־תפקידים"?

משחק זה הוא משחק תפקידים. זאת אומרת, שאתה תהיה כשחקן תיאטרון, תדמיין שאתה מישהו אחר, ותתנהג כאילו שהיית אותה הדמות. אולם אתה לא תזדקק לבמה ולא לתחפושות ולתסריטים. כל שאתה צריך הוא לדמיין.

למשחק זה לא צורך לוח, משום שלא תזדקק לו. פרט לזאת, שום לוח אינו מסוגל להכיל את כל המפלצות, המבוכים, הדרקונים והדמויות שאותם יצטרכו המשחקים!

לעת עתה, בשעה שאתה לומד, תשחק את התפקיד בדמיונך. מאוחר יותר, כשתשחק במשחק יחד עם אחרים, כולכם תשחקו תפקידים שונים ותשוחחו ביניכם כאילו הייתם הדמויות עצמן.

איזה תפקיד אשחק?

נסה לדמיין: מקום אחר, זמן אחר. עולם הדומה מאד לעולמנו כפי שהיה לפני זמן רב. עולם של אבירים וארמונות, ללא מדע או טכנולוגיה, ללא חשמל – ללא הנוחיות של ימינו.

נסה לדמיין: דרקונים הם ממשיים. אנשי־זאב קיימים. מפלצות ממינים שונים שוכנות במערות ובהריסות עתיקות. והכשפים פועלים באמת!

נסה לדמיין: אתה גיבור וחזק, לוחם ידוע אך דל־אמצעים. מדי יום ביומו אתה חוקר את הבלתי נודע, בחיפוש אחר מפלצות ואוצרות. ככל שאתה מוצא יותר, אתה נעשה מפורסם ורב־עוצמה יותר.

התכונות הבסיסיות של דמותך

לצורך המשחק דרושה לנו דרך לתאר את דמותך – הלוחם – שאת תפקידו תגלם. נוכל לומר כי הוא "חזק, חמקמק בצורה סבירה אך לא פיקח במיוחד" – אך עלינו לתאר את הדמות בצורה טובה יותר.

לתיאורים אלו אנו קוראים בשם **תכונות** (כוח, תבונה ועוד). אנו מודדים כל אחת מתכונות אלה במספר, הנקרא "מידת תכונה". המידה המקסימלית האפשרית היא 18, והנמוכה ביותר היא 3 (מאוחר יותר נסביר מדוע).

אתה לוחם חזק; מידת **הכוח** שלך היא 17, כמעט המקסימום האפשרי!

אתה "חמקמק בצורה סבירה", פירוש הדבר הוא שאתה נע במהירות. לתכונה זו קוראים **זריזות**. בתור לוחם אינך זקוק למידה גבוהה של זריזות, והזריזות שלך היא 11 (מעט מעל הממוצע). לרוב לוחם אינו פיקח במיוחד. הלוחם שלך אינו נבון כמותך, אך גם אינו טיפש. בוא נאמר כי **התבונה** של דמותך היא 9 (מעט מתחת לממוצע).

עתה רשום את מידות התכונה שלך. במקום כלשהו במרכז דף הנייר שברשותך, כתוב:

כוח	17
זריזות	11
תבונה	9

אתה זקוק גם לציוד כדי לצאת להרפתקה. על גבך אתה נושא תרמיל־גב ובו ציוד נוסף, בדומה לזה שהיית לוקח איתך בצאתך לטיול ארוך. ציוד זה כולל מזון, מים, חבל, מנורת־שמן, וכן הלאה.

לעת עתה, תוכל להניח כי כל מה שתזדקק לו כדי לחיות בטבע כבר נמצא בתרמילך.

מאחר והרבה מפלצות נמצאות בסביבה, יש צורך שתגן על עצמך! אתה לובש שריון העשוי מחוליות שרשרת פלדה המשולבות זו בזו (שריון שרשראות) וחובש קסדה. ברשותך נמצאת חרב יפהפיה, ובאחד ממגפיך מוחבא פגיון, רק ליתר בטחון. אתה גם יודע איך להשתמש היטב בכל פריטי הציוד שלך.

אם תרצה בכך, תוכל גם לתת שם ללוחם שלך.

אין זה משנה כלל אם הוא איש או אישה.

הכל מוכן? אז קדימה לדרך!



הרפתקאתך הראשונה

אתה מתגורר בעיירה קטנטנה. בוקר אחד אתה קם וצועד לגבעות הנמצאות בקרבת מקום. בגבעות יש מספר רב של מערות, וניתן למצוא בהן אוצרות, אך הן נשמרות על ידי מפלצות. שמעת כי במערות ניתן למצוא גם אדם ושמו בארגל. בארגל זה הוא פושע, אשר גנב כסף, הרג אנשים, והפיל פחד על תושבי עיירתך. אם תלכוד אותו תהיה לגיבור!

אחרי שהגעת לכניסה, אתה מביט סביב. היום יפה והכל נראה שקט ורגוע. ידוע לך כי על־פי־רוב אין העניינים מתנהלים על מי־מנוחות במערות בהן שוכנות מפלצות, וגם כי לרוב חשוך בתוכן.

אתה מוציא, אם כן, את העששית וקופסת־ההצתה שלך (גפרורים טרם היו אז, כך שהקופסה מכילה פלדה ואבן־צור), ומדליק בזהירות את הפתילה.

הלהבה כמעט נכבית, אולם עד מהרה בוער השמן, ומפיץ הילה עדינה. אתה שולף את חרבך, ופוסע אל תוך המערה.

חשוך ולח בפנים. מעבר היוצא מהכניסה מוביל פנימה, למעמקי הגבעה. נראה כי אין דרך אחרת, ולכן אתה פונה לכיוון זה, תוך הפניית מבטים זהירים סביב, מחשש לעטלפים או יצורים עוינים אחרים. לפתע אתה רואה גובלין! הוא נמוך ממך, ונראה כמו איש קטן ומכוער, שלעורו גון אפור. הוא מבחין בך, פולט צרחה, מנפנף בחרב ותוקף! אתה חומק ממכתו ומרים את חרבך בכדי להניפה. לולא היה הגובלין תוקף מיד, ייתכן והיית מנסה לשוחח עימו; אבל עתה אין בידך ברירה. עליך להילחם על־מנת להציל את חייך.

כיצד לפגוע

במשחק, בכל פעם שתנסה לפגוע במפלצות, יש לך סיכוי מסוים להחטיא – וכמובן, סיכוי לפגוע.

המפלצות יתקשו מאוד לפגוע בלוחם שלך, בזכות שריון השרשראות המשובח שלך. בגובלין קל יותר לפגוע, משום ששריונו איננו טוב כשלך.

בכדי לנסות לפגוע במפלצת עליך לבצע גילגול פגיעה. גלגל את הקובייה בעלת עשרים הפיאות. אם התוצאה שקיבלת היא 11 או פחות, הדמות שלך החטיאה את הגובלין. אם תשיג 12 ומעלה, פגעת! (מספרים אלו מבוססים על כללי הלחימה, שפרטים נוספים עליהם תלמד בהמשך).

אם החטאת, הגובלין מנסה שוב, אך מחטיא. אתה יכול לנסות להכות בו שוב בחרבך; גלגל קובייה פעם נוספת וראה אם פגעת.

אם פגעת בגובלין, הוא צורח ונס במרוצה במורד המסדרון, אל תוך האפילה (הגובלינים רואים גם בחושך). פצעת אותו.

אם אתה מחטיא שוב ושוב, גלגל שוב ושוב! הגובלין מנסה לפגוע בך אך אתה חומק ממכותיו בכל פעם. זכור: אם פגעת בגובלין הוא נמלט.

נזק ונקודות פגיעה

כאשר יצור כלשהו במשחק (מפלצת או דמות) נפגע, הוא סופג נזק. הדרך בה עורכים רישום של הנזק נקראת **נקודות פגיעה**.

מספר נקודות הפגיעה הוא כמות הנזק שיכול יצור לספוג בטרם ייהרג. יכולות להיות לו כל מספר של נקודות פגיעה, וככל שיש ליצור יותר נקודות פגיעה, קשה יותר להורגו. אנו משתמשים בראשי־התיבות **נק"פ**, לנקודות פגיעה.

הלוחם שלך מתחיל עם 8 נק"פ (נקודות פגיעה) וברשותו נמצאות עדיין כל ה–8, מאחר והגובלין לא פגע בך. ייתכן ופגע במגינך או בשריון שעל גופך, אך לא חדר מבעד להגנה שלך, כך שהתקפות אלו הן בגדר "החטאות" – הן לא גרמו, למעשה, שום נזק לדמותך.

כושר: הבריאות שלך

הלוחם שלך בריא, ומסוגל להילחם זמן רב בלי להתעייף. תכונה זו נמדדת בעזרת מידת תכונה נוספת הנקראת **כושר**. מידת הכושר שלך היא 16, הרבה מעל לממוצע, אך לא כושר מושלם.

כושרך משפיע על נקודות הפגיעה שלך. אם יש לדמותך כושר נמוך, יתכן ויהיו לך רק 2 או 3 נקודות פגיעה. מצד שני, לו היה לך כושר של 18, ייתכן והיו לך 10 נק"פ ואפילו יותר!

רשום את מידת התכונה החדשה שלך מתחת לאלו שכבר על הדף.

כושר 16

בסמוך לראש הדף, מעל מידות התכונות, רשום את מספר נקודות הפגיעה שברשותך:

8 נקודות פגיעה

עתה, נחזור אל הרפתקאתך:

אתה עוצר לרגע, לוודא שהינך בריא ושלם, ואז ממשיך במורד המסדרון. אין מעברים לצדדים, או כל דרך אחרת.

מלפנים, מוביל המסדרון לאזור רחב יותר, לו אנו קוראים "חדר". אתה קרב אל החדר בזהירות, ותוך כדי כך מאיר סביב בעששיתך, לראות אם יש שם משהו. רישרוש נשמע משמאלך, מפינת החדר, ולעיניך נגלה נחש אפעה **עצום**, שאורכו כמעט 3 מטרים! לידו מונחים מאות מטבעות זהב וכסף.

שיחה עם נחש לא תועיל כלל וכלל, ולא ניתן לך לדלג מעליו בלי שיבחין בך.



שוב, עליך להילחם. בקרב זה תערוך רישום של נקודות פגיעה. לנחש יש 3 נק"פ.

על דף הנייר שלך, סמוך לתחתית, עליך לרשום "נחש 3", ולהותיר מעט מקום לרישום מס' הנק"פ שנותרות לנחש לאחר שהוא סופג נזק.

הפעם תזדקק לגילגול של 11 ומעלה כדי לפגוע בנחש. הוא איטי, וקל לך יותר לפגוע בו מאשר בגובלין. לעומת זאת, יש לנחש סיכויים טובים יותר לפגוע בך מאשר היו לגובלין, משום שהוא גדול ותוקפני יותר.

אם פגעת בנחש, מחק את ה–3 וכתוב 2 לידו; גרמת נזק לנחש. אם החטאת, אל תעשה דבר.

עתה מנסה הנחש לנשוך אותך ופוגע! מחק את ה–8 שלפני המילים "נקודות פגיעה" בראש הדף, ולצידו רשום 7.

כאשר אתה משחק לבדך, השתמש בשיטה זו כדי לעקוב אחרי מספר נקודות הפגיעה שלך, ואלו של המפלצות שאתה פוגש.

הורעלת!

נחש זה הוא ארסי, ובכך טמונה סכנה רבה. ישנה במשחק דרך לקבוע אם ארס הנחש הזיק לך: גלגל שוב את הקובייה בעלת עשרים הפיאות. אם קיבלת תוצאה של 12 ומעלה, פירוש הדבר שהצלחת לחמוק בטרם החדיר הנחש את הארס לגופך (אם כי עדיין נגרם לך נזק מהנשיכה). אם קיבלת 11 או פחות, הלוחם שלך סופג 2 נקודות נזק נוספות מן הרעל (מחק את ה–7 נק"פ ורשום 5).

את הגילגול הזה ביצעת כדי לראות אם הצלת את עצמך מצרות; משום כך קרוי גילגול זה בשם **גילגול הצלה**, ויהיה לו שימוש גם במצבים רבים אחרים שתפגוש מאוחר יותר במשחק.

הלוחם שלך מניף את חרבו שוב. זכור, אם אתה משיג 11 או יותר – פגעת, ואתה יכול להחסיר 1 נק"פ מן הנחש. אם החטאת, אל תעשה דבר.

הנחש נושך את הלוחם שלך שנית! איבדת נקודת פגיעה נוספת, ועליך לבצע גילגול הצלה נוסף; זכור, אם תשיג 12 או יותר אינך מאבד נקודות נוספות. אם תשיג 11 או פחות, תאבד 2 נקודות פגיעה נוספות, כנזק מההרעלה.

כעת אתה יכול לנסות שוב לפגוע בנחש בחרבך. אם הנחש עודנו בחיים, הוא נושך ומחטיא (בקרב זה הנחש לא יפגע בך עוד, אך במשחק רגיל עלול נחש שכזה להרוג את הלוחם שלך עוד לפני שתפגע בו אפילו פעם אחת!).

הנחש ימשיך לתקוף, אולם יחטיא בכל הפעמים. הלוחם שלך עלול להזדקק להתקפות רבות, אך במוקדם או במאוחר תהרוג את הנחש. בצע את כל גילגולי האימון שתזדקק להם.

כאשר נקודות הפגיעה של הנחש מגיעות לאפס – הוא מת (אם אי־פעם יגיעו נקודות הפגיעה שלך לאפס – אתה מת!).

אתה פצוע, אולם כרגע אין ביכולתך לעשות דבר בנידון. את הנזק שספג הלוחם שלך ניתן לרפא בעזרת כמה ימי מנוחה.

נחש מת איננו מסוכן, לכן אתה פונה לעסקים. אתה מרים את המטבעות הרבים ומכניס אותם לשקי בד שהבאת איתך. בשעה שאתה עושה זאת, אתה גם מבחין בכך שמלבד מטבעות זהב ישנם שלושה סוגי מטבעות כסופים. רובם עשויים כסף, אך האחרים הם ממתכות יקרות יותר, בשם פלטינה ואלקטרום!

זהו מטמון יקר; בדרך־כלל לנחשים אין אוצר. ודאי היה אוצר זה שייך למישהו אחר, אשר ניסה להרוג את הנחש – ונכשל.

לעיתים ישנם גם אוצרות חבויים. אתה עורך סקירה יסודית בחדר ומוצא באחת הפינות אבן־חן – פנינה. הפנינה עשויה להיות שווה 100 פיסות של זהב!

לאחר שאתה נח מעט וליבך שב לדופק הנורמלי, אתה מאיר סביב באמצעות המנורה, ורואה מסדרון נוסף המוביל עמוק יותר אל תוך החשיכה. אתה מביט אחורה, אל הדרך שבאת ממנה, ואתה רואה אור יום מפתח המערה המרוחק. המראה מפתה, אך אתה מזכיר לעצמך כי אתה לוחם עז־נפש, ואל לך לברוח בשל מעט לחימה.

זכור, עם זאת, כי אתה פצוע; אם אתה ממשיך- היזהר! אם אתה רואה נחש נוסף, או כל דבר אחר שנראה מסוכן, רצוי שתחזור חזרה. אל תיהרג!

האוצר לא יברח אם תישאר בחיים ותילחם מחר.

כשעששיתך מורמת אל־על וחרבך מוכנה, אתה שב ומתחיל לצעוד במורד המסדרון, אל הבלתי־נודע. המסדרון מוביל אל מערה קטנה. כשאתה מתקרב, מגיע לאוזניך קול ואתה רואה אור.

אתה מחליש את אור הפנס בעזרת תריסים קטנים המכסים אותו, על־מנת שתוכל להסתתר טוב יותר, ובזהירות מציץ מסביב לפינה. לימינך, ליד קיר המערה, יושבת אשה יפהפיה, לבושה בשריון זהה לשלך. אין לה חרב, אך ברשותה שרביט שבקצהו כדור מתכת; זהו כלי־נשק הנקרא אלת־ברזל. פנס דולק מונח לידה, על רצפת החדר. נראה לך כי היא עוסקת במדיטציה או בתפילה.



אתה מחליט כי היא איננה מעוניינת שיטרידו אותה. אבל כשאתה מנסה לעבור על פניה בשקט, בהליכה על קצות האצבעות, היא מרימה את מבטה ואומרת: "שלום לך, חבר! מחפש את הגובלין? אתה יכול – אוי! אתה פצוע! האם אוכל לעזור?" היא בוחנת אותך בזהירות, מחשש שאתה מסוכן, אולם נראה כי היא רוצה לעזור.

אתה מתנצל על ההפרעה שגרמת לה, אך תוהה מה ידוע לה אודות הגובלין – אך יותר מכל – כיצד היא יכולה לעזור לך. רגע, ייתכן שהיא אויבת. כשחרבך מוכנה, אתה מתקרב אליה. היא נעמדת על רגליה ואומרת: "שמי אלינה, הכוהנת, וגם אני הרפתקנית כמוך. אני מתגוררת בעיירה הסמוכה, ובאתי הנה לחפש אחר מפלצות ואוצרות. האם אתה יודע מהם כוהנים?"

עצור לרגע ודמיין מה היה הלוחם שלך אומר. ייתכן שהיא שכנה שלך, בעיירה, אתה לא בטוח, אולם אינך יודע דבר על הכוהנים.

לאחר שהקשיבה לדבריך, היא אומרת: "ובכן, הגובלין הלך בכיוון הזה," והיא מצביעה לעבר מסדרון המוביל אל מחוץ לחדר. "הוא עבר דרך כאן כל־כך מהר עד שכמעט ולא הבחנתי בו. האם פגעת בו? כל הכבוד! גובלינים הם רעים.

"מאחר ואינך יודע דבר על אודות כוהנים, תן לי להסביר. כוהנים מאומנים בלחימה, כמוך, אך אנו יכולים גם להטיל לחשי־כשפים. לאחר תפילה או מדיטציה עולים הכשפים במוחי. אחד הלחשים אותם אני יכולה להטיל כאן ועכשיו הוא לחש של ריפוי, ונראה כי אתה זקוק לו!"

הטלת כשפים: שמעת על כך, אולם אינך יודע דבר בנושא. אתה עדיין זהיר, אך אתה רואה איך הכוהנת אומרת מלים מספר. כשהיא נוגעת בזרועך ברכות, נעלמים פצעיך באורח קסם!

מחק את מספר נקודות הפגיעה הרשום על דף הנייר, ורשום 8 – הכמות שאיתה התחלת.

"מרגיש יותר טוב?", היא שואלת, "התואיל לשבת ולנוח מעט? אשמח לספר לך על כמה דברים שתזדקק להם מאוחר יותר." אתה מתיישב, מרוצה מן ההזדמנות למנוחה, אך שומר את החרב בהישג יד, למקרה של צרות. היא מתיישבת ליד המנורה שלה.

"אם לא ידעת דבר על כוהנים, בוודאי אינך יודע על קוסמים. הם הרפתקנים, כמוך וכמוני, אולם הם לומדים כשפים בלבד, ונלחמים ממש רק לעיתים רחוקות. הלחשים שברשותם שונים מאלה שיש לנו הכוהנים, ובמקום תפילה או מדיטציה, הם לומדים את לחשיהם מתוך ספרים. גם בעיירה מתגוררים מספר קוסמים, אך הם אינם רבים. "אם אתה מותקף על־ידי קוסם רע, יש לעיתים דרך להינצל מן הכישוף, אך זה קשה יותר מאשר להינצל מרעל. כשפים עשויים להיות מועילים, אולם הם גם עלולים להיות מסוכנים ביותר.

"דרך אגב, הפצעים שריפאתי נראו כנשיכה של נחש. זה עשוי להיות גרוע ביותר, מפני שרובם של סוגי הארס הם קטלניים; למזלך לא נגרם לך נזק נוסף. ישנם גם יצורים אחרים, שברשותם התקפות מיוחדות, ולא רעל. חלק יכולים לשתק, וחלק מהם מסוגלים להפוך אותך לאבן, פשוט על ידי הפניית מבטם אליך – אלא אם כן אתה מפנה את מבטך בזמן. ודרקונים הם הגרועים ביותר! הם יכולים לירוק אש, חומצה או סוגים אחרים של דברים קטלניים. לעולם לא ניתן לך להינצל מכל הנזק שמסוגלת לגרום נשיפתם, אך ניתן לך להפחית את הנזק, אם תתפוס מחסה בזמן."

לדמותך יש כמה גילגולי הצלה שונים, כדי לבדוק אם תינצל מכל צורת התקפה מיוחדת; גילגולים אלו יוסברו מאוחר יותר.

כריזמה: האישיות שלך

הלוחם שלך מסתדר עם הכוהנת לא רע; היא היתה ידידותית מהרגע הראשון. זוהי השפעתה של מידת תכונה נוספת: **הכריזמה** שלך. מאחר והלוחם שלך הוא אדם חביב, יש לך מידת כריזמה מעל הממוצע - כריזמה של 14 (זכור, 18 הוא המקסימום). לו היתה לך כריזמה נמוכה, הכוהנת היתה מתנהגת בחשדנות רבה כלפיך, וייתכן כי לא היתה מציעה כלל לרפא אותך.

חוכמה, ההיגיון הפשוט שלך

כהן הוא חכם מאוד. זוהי מידת תכונה נוספת, והיא שונה מהתבונה. לדוגמא, דמיין כי אתה חש טיפות רטובות על זרועך. תבונתך אומרת לך כי יורד גשם; **החוכמה** היא שתאמר לך לתפוס מחסה, בכדי שלא להצטנן.

הלוחם שלך איננו חכם במיוחד; מידת החוכמה שלך היא 8. לכוהנת יש חוכמה של 17, אולם היא חלשה, יחסית, וברשותה מידת כוח של 9 בלבד.

לכל סוג הרפתקן תחום הצטיינות שונה; קוסם, לדוגמה, הוא בעל תבונה גבוהה, אך מעט כוח.

הוסף את שתי מידות התכונות הללו על הדף:

חוכמה 8
כריזמה 14

הרפתקאות משותפות

הלוחם שלך משוחח עם הכוהנת ואתם מתוודעים זה לזה. היא מציעה ללוות אותך, ולסייע בהרפתקה. אף על פי שפירוש הדבר הוא כי תאלצו לחלק את האוצר בינכם, פירושו הוא גם כי יחדיו תביסו עוד מפלצות מסוכנות, ותמצאו אוצרות נוספים. לשני הרפתקנים יש סיכוי הצלחה טוב יותר מאשר לכל אחד בנפרד. אתם מחליטים שזה יהיה רעיון טוב, ויחדיו אתם פוסעים במורד המסדרון הבא.

זה לצד זה, אתם פוסעים בשקט לאורכו של המעבר החשוך. בערך כשישה מטרים קדימה אתם מבחינים במסדרון נוסף המסתעף ימינה. אתם מותירים את פנסיכם סגורים למחצה, בכדי שתוכלו לראות את המתרחש שם מבלי למשוך תשומת־לב רבה מדי. אתם מתקדמים עד למסדרון ומציצים מעבר לפינה.

ארבעה בני־אדם מפלצתיים, הלבושים בסחבות, עומדים בחבורה, במרחק של כשלושה מטרים מכם, במורד המסדרון הצדדי, אך אינם עושים רעש כלל וכלל - הם שקטים כמתים. נראה כי הם ממתינים לבואו של קורבן ביש־מזל.

בטרם שהספקת לומר מלה, נוגעת הכוהנת בידך ומצביעה לכיוון ממנו באתם. שניכם נסוגים כמה צעדים לאחור, כדי שלא יישמעו אתכם היצורים.

"אלו הם טורפי־גופות!" היא לוחשת. "אם אחד ייפגע בך הוא מסוגל לשתק אותך! טורפי־הגופות הם אל־מתים, יצורים נוראים; הם אינם מתים או חיים, אלא משהו נורא באמצע. לנו הכוהנים יש כוח כנגד יצורי אפלה כאלו. בוא אחריי, וקווה למזל."

הכוהנת מובילה אותך ואתם שוב נעים קדימה. אתם מציצים מסביב לפינה ורואים שם את טורפי– הגופות. למזלכם, נראה כי אלה לא שמעו אתכם מתלחשים. הכוהנת שולפת שרשרת אל מחוץ לשריון שלה ואתה שם לב לכך שעל השרשרת נמצא סמלו של אחד מן המקדשים שבעיירה. היא יוצאת ממחבואה בעזות־מצח, מניפה את הסמל, וקוראת בביטחון: "**הסתלקו**, יצורים שפלים!"

בתחילה, כשהיא יצאה, הסתובבו טורפי־הגופות במהירות על־מנת להתקיף. אולם לאחר שחשפה את הסמל לעיניהם, נעצרים טורפי־הגופות; ואז, הם בורחים לפתע ומתפזרים בחיפזון לאורך המסדרון ואל תוך האפילה, והכל בדממת מוות.

"אל תטרח לרדוף אחריהם", היא ממלמלת, "כפי שאמרתי, הם עלולים להיות מסוכנים למדי וכדאי שנמשיך בדרכנו. התמזל מזלי והצלחתי לגרש את כולם, אך זה עלול לא להצליח בפעם הבאה."

בשעה שאתם מתקדמים יחד במורד המסדרון, היא מסבירה: "לפעולה זו קוראים 'גירוש אל־מתים'. רק כוהנים מסוגלים לעשות זאת, ולפעמים אנחנו נכשלים. טורפי־הגופות שפגשנו הם רק סוג אחד מני רבים של מפלצות אל־מתות; ישנם גם שלדים, זומבים, ואף יצורים נוראיים יותר. אילו היית לבדך, היו הללו אורבים לך בקלות, וסביר שהיו מחסלים אותך.

"בוא נזדרז, משום שהגירוש מחזיק מעמד למשך כמה דקות בלבד. הם רבים מדי בכדי שנוכל לנצח אותם אם נתמודד איתם."



לפניכם אתם רואים דלת, בצד ימין. זהו דבר בלתי־שיגרתי במערות, ואתם מתקדמים לעברה לאט ובשקט. אחרי הדלת נמשך המסדרון לתוך החשיכה.

יחד אתם בוחנים את הדלת. היא עשויה עץ ומחוזקת ברצועות ברזל כבדות לרוחבה; נראה כי הצירים נמצאים בצד השני. חור גדול של מנעול נמצא מתחת לידית המתכת המגולפת.

"אינני רואה שום סכנה", אומרת הכוהנת, "אך אינני יודעת דבר אודות המלכודות, אשר לעיתים מורכבות על דלתות. שווה לנסות."

היא מנסה לפתוח את הדלת, אולם נראה שהדלת נעולה. "האם תוכל לפרוץ את הדלת בכוחך?" היא שואלת.

אתה נסוג לאחור מעט, רץ ריצה קצרה, ומנסה להדוף את הדלת. אף כי ניסית בכל הכח שבידיך, אינך מצליח לפרוץ את הדלת.

"כמה חבל!", ממלמלת אלינה, "בוודאי יש שם בפנים איזה אוצר חביב, אך אנו. איננו מסוגלים להגיע אליו. אנו זקוקים לגנב!"

בראותה את התמיהה על פניך, היא מסבירה: "אתה בוודאי חושב שגנבים הם רעים, אולם רבים מהם אינם כאלה. גם גנבים הם הרפתקנים; חלק מהם באמת אנשים נחמדים מאד. אמנם עליך לשים עין על נרתיק הכסף שלך, אולם גנב יכול גם לסייע רבות במציאת מלכודות, פריצת מנעולים, טיפוס על קירות ודברים נוספים אחרים.

"אני בטוחה שהיינו מצליחים יותר אילו היה איתנו גנב, וקוסם היה עוזר גם־כן. בדרך כלל אני יוצאת להרפתקאות ביחד עם טיפוסים שכאלה, וגם עם עוד שני לוחמים בריונים, כמוך, לטפל בעניינים הדורשים קשיחות רבה יותר. לצערי, איש לא רצה להצטרף אליי הפעם."

אתם מנסים את הדלת פעם נוספת, אך היא אינה נפתחת. וכך, באנחת חרטה, אתם ממשיכים במורד המסדרון.

המסדרון פונה שמאלה ואתם רואים אור בהמשך.

אתם עוצרים להאזין, ושומעים קולות. קול אחד נשמע כשל בן־אדם, ואילו השני נשמע כגובלין.

"**קום** על רגליך, יצור חלש ורכרוכי שכמוך!", רוגז האדם, "מי עוד ראית פרט לאותו לוחם אחד ולכוהנת?!"

"אנא, אדון! אל תכאיב!", מתחנן הגובלין, "אף אחד אחר, אף אחד. פגעתי בלוחם חזק מאד. מיד באתי להגיד לך!"

נראה כי שקריו של הגובלין לא שיכנעו את בן האדם. "**קום**, אמרתי, או שאהפוך אותך לקרפדה. אני בטוח כי ברחת מבלי לנסות אפילו. אף אחד אחר, אתה בטוח?"

"אף־אחד אחר, אדוני, אני נשבע!"

"המממ. הם בכל זאת עשויים לגרום צרות. אך אולי נוכל להערים עליהם ולהורגם ללא קרב..."

אלינה שוב נוגעת קלות בזרועך, ואתם נסוגים לאחור, לדון במצב.

"אני מזהה את קולו של האיש הזה!", אומרת אלינה, "זהו בארגל, אחד מאותם קוסמים רעים. אני משערת שהוא הטיל מין כישוף על הגובלין, והכריח אותו לשרתו.

"אם נשוב על עקבותינו, נהייה בטוחים. אוי! כמעט שכחתי. טורפי־הגופות נמצאים שם מאחור. אם יש לבארגל גובלין אחד בלבד, עדיף שנסתכן בקרב זה מאשר בהתמודדות עם כל אותם אל־מתים. מלבד זאת, הוא לא הספיק להתכונן לקראת התקפה מצידנו – עדיין לא."

אתם מאזינים לשיחה, ושומעים כיצד מתכננים הקוסם והגובלין להערים עליך ועל אלינה. ואתם גם עורכים תוכניות משלכם. הקוסם הוא המסוכן יותר, ואלינה תנסה להילחם מול כשפיו בכשפים משלה. תפקידך הוא להילחם בגובלין. בזמן שאתם חוזרים אתם שומעים מילות קסם מהמשך המסדרון. אתם מציצים מעבר לפינה, ורואים בן־אדם מזוקן וגבוה, לבוש בגלימה שחורה, עומד בחדר. באחת הפינות יושב הגובלין מכווץ, ומתבונן. הקוסם בגלימה מניע את ידו ומבטא מלים שאינך מבין – ולפתע, הוא נעלם!

הגובלין המאושר גועה בצחוק ואומר: "הו, זה עבד אדוני! איש לא יוכל לראותך עכשיו, ואיזו הפתעה תהיה לאנשים הרעים ההם. אני הבא בתור! עשה גם אותי לבלתי־נראה, אדוני!"

הכוהנת לוחשת לך, "עכשיו, לפני שהם יוכלו לעשות יותר!" ואתם מסתערים יחד אל תוך החדר. הגובלין קופץ על רגליו, ופוגש את הסתערותך בחרב מונפת. הוא מחטיא!

לגובלין 2 נקודות פגיעה, ועליך להשיג 12 ומעלה על־מנת לפגוע בו. גלגל את הקובייה וערוך רישום של הקרב כפי שעשית עם הנחש.

בעוד אתה נלחם עם הגובלין, מחפשת אלינה סביב בפראות אחר הקוסם הבלתי־נראה, היא מנפנפת את אלת־הברזל שלה שמאלה וימינה באוויר. נראה כי האלה פגעה במשהו ואתה שומע נהמת כאב. אלינה ממשיכה להניף את האלה, אך לשווא, ואז מפסיקה להילחם ומטילה כישוף. אינך רואה מהן השפעות הלחש שלה, כך שאתה מתרכז בלחימה בלבד.

הגובלין פוגע בלוחם שלך וגורם לו נזק של 2 נקודות. (אתה גורם לו רק 1 נקודת נזק כשאתה פוגע, לעומת ה־2 שלו; אבל לגובלין יש רק 2 נקודות פגיעה, כך שהקרב הוגן. גלגל שוב לראות אם פגעת בגובלין. אם אתה מחטיא, הגובלין מכה ומחטיא שוב.

אלינה איננה מוצאת את בארגל, ומתחילה להראות סימני דאגה. לפתע, נשמעות מילות כישוף מקצהו המרוחק של החדר! הכוהנת מסתובבת ורצה לאותו כיוון, תוך כדי ניפנוף האלה וצעקות. הקוסם בגלימה השחורה מופיע באותה פינה שממנה נשמעו מילות הכישוף, ולצידו מרחף באוויר חץ זוהר.

הוא מצביע על אלינה; החץ נורה לכיוונה ופוגע בה! היא צועקת ונופלת במרכז החדר. החץ הזוהר נעלם.

אם הלוחם שלך טרם הרג את הגובלין, גלגל שוב. בשעה שאתה מכה בו, הגובלין פוגע בך שוב, ומכתו גורמת לך 2 נקודות נוספות של נזק. זכור לערוך רישום של נקודות פגיעה, הן שלך והן של הגובלין. אם הגיעו נקודות הפגיעה שלך לאפס, היריבים מנצחים בקרב, ולעולם לא תשוב עוד לראות את ביתך.

אם עודך נלחם, הקוסם נשאר בפינה מאחור ומחליט על לחש הקסמים הבא שאותו יטיל. גלגל קובייה שוב; הגובלין ממשיך להחטיא. הגובלין החל את הקרב עם 2 נקודות פגיעה. כך שבפעם השנייה שאתה פוגע ביצור, יגיע מספר נקודות הפגיעה שלו לאפס. הוא צורח ונופל מת על הריצפה. גברת על יריב אחד, אולם הקוסם נותר!



כאשר הגובלין נופל, מתחיל הקוסם להיראות מודאג. הוא מביט בך בזהירות ומתחיל שוב לבטא מילות קסם ולנפנף בידיו. הוא מטיל עליך לחש.

אתה רץ לקראתו, מקווה כי תוכל להכותו לפני שיסיים את הכישוף. אתה מאחר את המועד – כוח קסום נוגע במוחך.

גלגל את הקובייה פעם נוספת. כעת עליך לבצע גילגול הצלה מפני הכישוף. אם קיבלת 16 ומטה, הלחש משפיע עליך; קרא את הקטע הבא, **סיום מס' 1** להרפתקה זו. אם קיבלת 17 ומעלה, הלוחם שלך חמק מן הכישוף; דלג **לסיום מס' 2** בעמוד 7.

סיום מס' 1:
נכשלת בגילגול ההצלה

בשעה שאתה קרב אל הקוסם, משתלטת עליך תחושה משונה. בעצם, הוא לא עושה רושם נורא כל־כך; למעשה, נראה לך שבארגל הוא בחור נחמד למדי! נדמה לך כי בעבר הייתם חברים, אבל אינך בטוח היכן או מתי.

"מרגיש יותר טוב?" הוא שואל. "לרגע נתמלאת זעם. אתה בסדר עכשיו?"

"בטח" אתה עונה מבולבל מעט. "נראה שגם אתה בריא ושלם, בארגל ידידי הטוב, ואני נפגעתי אך מעט מן הגובלין. שמע, ראיתי כמה טורפי־ גופות שם מאחור, כדאי שנזוז."

"באמת?" משיב בארגל. "ובכן בוא ונאסוף את הדברים ונמשיך הלאה."

יחד אתם אוספים את האוצר: נרתיק קטן מגופת הגובלין ושק גדול יותר מהכוהנת. בארגל מרים שקיק קטן מקטיפה שחורה ומסביר לך שהפיל אותו בזמן שנלחם בגובלין.

כאשר אתם עומדים לעזוב, אתה שואל: "האם לא כדאי שנחזיר לעיר את גופת הכוהנת? היא עזרה לי קודם לכן."

"זה יהיה נחמד מצידנו", משיב בארגל, "אולם אנו עמוסים בכל שביכולתנו לסחוב. כאן במבוך, כולנו לוקחים סיכונים."

יש לך הרגשה שמשהו איננו כשורה בענין זה. אתה מתווכח מעט עם בארגל, אך הוא משכנע אותך כי אינך יכול לעשות דבר למענה, וסחיבת גופתה עלולה גם לעכב אתכם – אולי עד כדי־כך שישיגו אותכם טורפי־הגופות. לבסוף אתם ממשיכים ביחד לאורך המסדרון, כאילו הייתם חברים טובים.

המסדרון מוביל לחדר נוסף; הוא ריק. אתם מחפשים בו יחדיו; אינכם מוצאים דבר. בהביטך במעבר הבא, אתה רואה אור!

"בארגל!" אתה קורא. "הבט לכאן!"

"כן, אני רואה" הוא אומר. "זוהי בוודאי דרך המובילה החוצה! מצבנו טוב כעת. הובל אותנו, לוחם אמיץ! אני אשמור מפני טורפי־ הגופות."

אתם מתקדמים במורד המסדרון, לכיוון האור. אכן זהו מעבר צדדי המוביל החוצה מן הגבעה אל אור השמש. ביטנך מקרקרת ואתה נזכר שכבר אחר הצהריים ועוד לא אכלת דבר.

"נצא חזרה?!", אתה שואל, בעוד אתה מביט אל אור היום שבחוץ, החזק בהרבה מאור הפנס שלך.

"בהחלט!" משיב בארגל. אתה יוצא החוצה ואז מתחיל לספר לבארגל עד כמה אתה רעב. תשובתו של בארגל ניתנת בשפה שאיננה מובנת לך; אתה עוצר ומסתובב, ורואה אותו לוחש קסם ומנפנף את ידיו לעברך. לפני שאתה מספיק לשאול אותו מה קורה, אתה מתחיל להרגיש מנומנם. ואז הכל נהיה שחור.

* * *

משהו נוחת על פניך, ואתה מתחיל להתעורר. אתה פותח את עיניך ורואה - עלה, שכנראה נשר מהעץ שמעליך. השעה שעת ערב מוקדמת ואתה שרוע ליד מערה. תספיק להגיע חזרה לעיירה, אם תזדרז.

לפתע אתה נזכר במה שקרה - **בארגל!** הקרב עם הגובלין, נפילתה של אלינה, התחושה הרעה-אך נעימה לגבי הקוסם - זוועות! בוודאי היית מכושף! והיכן האוצר?!

אתה נעמד במהירות ומנקה את העלים מעל פניך ומהציוד שלך. ייתכן שבארגל פחד להרוג אותך, ורק גנב כל מה שמצא, או - סביר יותר - שמשהו הבריח אותו בטרם הספיק לשסף את גרונך.

הפגיון שלך נעלם, וגם מעט מזון, אולם חרבך עודנה בנדן והתיק שלך עוד כאן. שק אחד נותר, ובגלל הכאב בגבך אתה מניח כי ישנת עליו. הוא מכיל כמה מן המטבעות, אשר מצאת ליד הנחש ואת אבן-החן הזעירה. השאר חסר.

אתה נזכר במה שקרה לאלינה המסכנה, וחש כי עליך להחזיר את גופתה לעיירה; ייתכן שיוכלו לעזור לה שם, ואפילו אם כבר מאוחר מדי, עליה לזכות לקבורה הולמת. בשעה שאתה מתכונן לשוב למערות, אתה מגלה כי הפנס שלך נכבה, כל השמן שהיה בו בער. עדיין יש פך שמן נוסף בתרמילך, בתכולתו אתה ממלא את הפנס, מדליק אותו בעזרת קופסת-ההצתה ופונה חזרה אל תוך האפילה.

אתה עובר דרך חדר ריק, ובחדר הבא אתה מוצא את גופות הכוהנת והגובלין. מעבר להן, באפלה, אתה רואה דמויות שחורות ושקטות; אלו טורפי-הגופות! אתה מניף במהירות את גופת הכוהנת על כתפך ורץ כל עוד נפשך בך, להציל את עורך.



טורפי-הגופות נעים בעקבותיך במהירות. אינך מסוגל לנוע מהר כרגיל, בשל משקלה של הכוהנת על כתפך. בכל זאת, אתה מנצח במירוץ הנואש, ויוצא החוצה בשנית.

אתה עוצר לרגע, מחוסר אוויר לנשימה, ומביט לאחור ורואה את טורפי-הגופות שבמערה - אך לא נראה כי הם עומדים לצאת. אתה נזכר במילותיה של אלינה - "יצורי האפלה". ייתכן שהם שונאים אור שמש ויוצאים החוצה רק בלילה.

כדאי שתזדרז, כדי שתוכל לחזור לעיירה לפני רדת החשכה.

לבסוף, לעת שקיעה, אתה מגיע חזרה. משהגעת, אתה לוקח את גופתה אל המקדש שלה. מאוחר מדי בכדי לעזור לה, אך הכוהנים יוכלו לקבור אותה כיאות. הם מודים לך על טוב ליבך וגומלים לך במתן בקבוק קטן.

"מה זהו" אתה שואל.

"זהו שיקוי קסום כמובן!", אומר הכהן בקול. "שיקוי מרפא. אם תיפצע, תוכל לשתות שיקוי זה והוא ירפא אותך, כפי שעושים זאת לחשי הריפוי שלנו. זהו אוצר קסום נחמד; שמור אותו ותשתמש בו בהרפתקאותיך בעתיד, במקרה שלכוהנים שאיתך יאזלו הלחשים. זה המעט שביכולתנו לעשות."

הכוהנים שוב מודים לך על עזרתך, ואתה מודה להם על עזרתם. אתה עוזב את המקדש ופונה לעבר ביתך שבצידה השני של העיירה, תוך שאתה חושב על הרפתקאתך, ועל כל מה שלמדת.

כעת העמד פנים שהצלחת בגילגול ההצלה, וקרא בקטע הבא, כדי לראות מה עשוי היה לקרות.

אם כבר קראת את הקטע הבא, עבור הלאה לקטע ניצחון.

סיום מס' 2:
הצלחת בגילגול ההצלה

נראה כי קסמו של בארגל לא פועל! הוא עוצר, מופתע, בשעה שאתה מכה.

גלגל את הקובייה. אם קיבלת 8 או יותר, פגעת. תוצאה של 7 או פחות פרושה שהחטאת. אם מצליחים להתקרב לקוסמים, בדרך-כלל קל מאוד לפגוע בהם. הם אינם מסוכנים במיוחד בקרב פנים-אל-פנים.

אם פגעת, הקוסם צורח ונופל מת. ניצחת! אם החטאת, בארגל צווח ורץ במורד המסדרון הבא אל תוך החשיכה. אתה מתחיל לרדוף אחריו, אבל עוצר. מי יודע אלו כוחות קסם נוספים עשויים להיות לאיש, העלול לארוב לך שם? עדיף שבמקום זאת תבדוק אם אלינה עודנה בחיים ותנוח מעט.

אתה כורע לצד הכוהנת ומסובב אותה בעדינות.

אבוי, לחשי-הקסמים של בארגל שמו קץ לחייה. אתה עצוב על אובדנה של ידידתך החדשה, ומחליט להחזיר אותה לעיירה, לצורך קבורה הולמת. אתה מטפל בגופתה, ותוך כדי כך פוקח עיניך למקרה שתבואנה מפלצות, ומקשיב היטב, למקרה שבארגל ישוב; אולם דבר אינו קורה.

לגובלין היה אוצר קטן מאוד, רק כמה מטבעות נחושת בשקיק קטן. אתה מחפש בחדר ומוצא שקיק נוסף, משובח יותר, עשוי קטיפה שחורה. בוודאי היה שייך לבארגל והופל בלהט הקרב! אתה פותח אותו, ומוצא כמה אבני-חן יקרות ובקבוק קטן. אתה טומן את האוצר בתרמילך, בכוונה לבדוק את הבקבוק מאוחר יותר.



אין בחדר כל דבר אחר בעל־ערך. אתה מרים את גופת הכוהנת ומניח אותה על אחת מכתפיך. האם כדאי שתחזור בדרך שבאת ממנה או שתמשיך במורד המסדרון החשוך?

פתאום אתה רואה צלליות מהכיוון שממנו באת. כנראה חזרו טורפי־הגופות! עתה אין לך ברירה; עליך לקוות שהקוסם ברח ושקיימת דרך יציאה גם בכיוון ההוא. קרב נגד טורפי־הגופות יוביל רק למותך הוודאי.

אתה מתנודד מכובד המשקל, אולם מצליח לרוץ במורד המסדרון, כשאתה מחזיק את הפנס בריפיון בעזרת אצבע אחת.

אתה נכנס לחדר והוא נראה ריק. אין לך זמן לחפש; אתה ממשיך הלאה. בשעה שאתה ממשיך לעבר המסדרון הבא, אתה רואה אור בא מלפנים! אתה מתקרב ורואה שהאור בא ממעבר צדדי. אתה מביט לתוכו ומגלה כי הוא מוביל החוצה, ושמש צהרי היום מאירה בעוצמה. אתה יוצא החוצה בזהירות, למקרה שבארגל אורב לך – אך הכל בהיר ורגוע.

אתה נח מעט, מרים את הכוהנת, ויוצא חזרה אל העיירה. משהגעת אתה לוקח את גופתה אל המקדש. מאוחר מדי לעזור לה, אך שם יוכלו להעניק לה קבורה הולמת. הכוהנים מודים לך על טוב ליבך ומציעים לך טובה בתמורה. אתה נזכר בבקבוקון המשונה שבנרתיקו של בארגל, ואתה מוציא אותו. אתה שואל אותם אם יוכלו לומר לך מה הוא.

אחד מהם פותח את הבקבוק ומרחרח את תוכנו.

"נראה כי זהו שיקוי קסום!", הוא אומר בשמחה, "תן לי רגע להיזכר. אני בטוח שהרתחתי שיקוי כזה בעבר. כן! אני זוכר. זהו **שיקוי גדילה!** אם תשתה אותו תיהפך, למשך זמן קצר, (שעה עד שעתיים) לענק – ותוכל לגרום כמות נזק כפולה למפלצות שתפגע בהן.

ברכותי, זהו אוצר־קסמים נחמד מאוד! הוא לא יתקלקל, שמור אותו להרפתקאותיך בעתיד."

הכוהנים מודים לך שוב על עזרתך, ואתה מודה להם על עזרתם. אתה עוזב את המקדש ופונה לעבר ביתך שבצידה השני של העיירה, תוך שאתה חושב על ההרפתקה שלך ועל כל מה שלמדת.

אם לא קראת את סיום מספר 1, "נכשלת בגילגול ההצלה" חזור ועשה זאת כעת, והעמד פנים כאילו כן השפיע עליך קסמו של בארגל.

ניצחון

כרגע שיחקת משחק מבוכים ודרקונים"! הרפתקה זו עוצבה כך שתציג בפניך כמה מעקרונותיו הבסיסיים של המשחק.

שיחקת לוחם, אשר ניסה לשרוד במבוך, בעוד הוא מוצא מפלצות ואוצרות. הצלחת – כך שדמותך "ניצחה" במשחק.

עצור לרגע וחשוב. מדוע אנו משחקים משחקים? כדי ליהנות, כמובן. כל שחקן "מנצח" בכך שהוא נהנה – כך שאם הנעמת את זמנך, ניצחת!

אתה יכול ליהנות אפילו אם דמותך נהרגת – ואם קורה הדבר, אל תדאג, תמיד תוכל להרכיב דמות חדשה!

ניצחון במשחק של תפקידים הוא כמו "ניצחון" בחיים; עליך להצליח לבצע את מה שהצבת לעצמך, לגבור על בעיות העומדות מולך, ולחיות את זה. הכיף בא מלעשות את זה, לא לסיים את זה! לכן אנו אומרים שבמשחק זה כולם מנצחים ואיש אינו יוצא מופסד.

האם זהו משחק או סיפור, אתה שואל? זה מעט משניהם. ככל שתלמד על זה יותר, יהפוך הדבר לדומה יותר למשחק. עליך ללמוד פרטים נוספים של המשחק, המשך לקרוא הלאה.

פגשת כמה מפלצות, וניצחת בקרבות. מצאת כמה אוצרות – מטבעות, אבני־חן וגם שיקוי מכושף. אך מה שחשוב מכל, למדת כיצד להשתמש בדמיונך, תוך כדי שימוש בכללי המשחק. האם ראית בעיני רוחך כיצד נראה בארגל, הקוסם המרושע? או איך נראית הכוהנת הטובה והחכמה, אלינה? האם תוכל לדמיין את הזהב והכסף הפזורים על הרצפה, לצד נחש האפעה הענקי והקטלני – ואת הקרב העז שבא אחר־כך?

זהו חלק נוסף של ההנאה ממשחק **מבוכים ודרקונים**".

נטייה:
כיצד יתנהגו דמויות ומפלצות

עצור לרגע והרהר על הצורה שבה התנהגה דמותך. הלוחם שלך היה אחד מן ה"טובים". רצית לעשות את הדברים הנכונים; לדוגמה, החזרת את הכוהנת יחד איתך. לעומת זאת, הקוסם והגובלין היו מה"רעים". לא עניין אותם אם תחיה או תמות, רק מה שיכלו להשיג ממך. הם היו אנוכיים, וגם נבזים בנוסף לכך.

ישנה דרך לקבוע כיצד מתנהגת דמותך במשחק; היא נקראת **נטייה**. נטייתו של הלוחם שלך היתה נטייה **לצדק**, הוא מנסה להגן על אחרים ולהביס מפלצות.

גם אלינה הכוהנת היתה צדיקה. זוהי גם אחת הסיבות שבגללן התיידדתם. הכריזמה שלך השפיעה כשנפגשתם לראשונה, אולם אילו היו לכם נטיות שונות, סביר להניח שלא הייתם מוצאים לכם שפה משותפת.

לבארגל, הקוסם, היתה נטייה שונה משלך. הוא היה **רשע**, ההיפך מצדיק. הוא היה אנוכי, דאג לעצמו בלבד וגנב מאחרים. מרבית האנשים אינם אוהבים רשעים. במצב רגיל לא הייתם אתה והוא מתיידדים כלל וכלל (אלא אחרי שהוא הטיל עליך את הקסם, אשר אילץ אותך בצורה מכושפת להיות ידידו, ולו רק לזמן קצר).

גם למפלצות יש נטייה משלהן. טורפי־הגופות והגובלין היו רשעים. הנחש, לעומת זאת, לא היה רע ולא טוב (אף־על־פי שבהחלט היה מסוכן) ונטייתו נקראת **ניטרלית**. הוא יילחם כדי להגן על עצמו ויעזור לאחרים, אם בכך יסייע לעצמו, אך ידאג בעיקר להישרדותו. כשאומרים על יצור שהוא ניטרלי, אין פירוש הדבר שהוא טיפש (אין לנטייה שום קשר לתבונה או לחוכמה); ניטרליות פירושה איזון, ממוצע בין צדק לרשע. הנחש היה בעל־חיים טיפוסי המנסה לשרוד ולהשיג מזון.

בהמשך חוברת זו נסביר על הנטייה בפירוט רב יותר. ראה עמוד 53.

לאן תלך עכשיו?

תוכל לעבור הרפתקאות נוספות לבדך. הרפתקה נוספת הוכנה במיוחד עבור הלוחם שלך, והיא מתחילה בעמוד 12. בטרם שתעבור להרפתקה זו, תזדקק לעוד כמה פרטים על הלוחם שלך, ויהיה עליך לדעת כיצד להשתמש בכל שאר הקוביות.

כל נתוניה של דמותך – נקודות הפגיעה שלך, מידות התכונות, גילגולי ההצלה וכיוצא בזה – כבר נכתבו בשבילך, בנוסף לפרטים אחרים, על דף באמצע חוברת זו. תיאור זה של דמותך נקרא דף הדמות.

הסר את דף הדמות, על ידי תלישה לאורכו של הקו המקווקו, היכן שהדף מחורר.

באמצע החוברת תמצא גם את נתוניהם של סוגים אחרים של דמויות. הם מיועדים למשחק שבו תשחק עם קבוצה. אם תרצה לשחק את אותן דמויות תוכל להעתיק את נתוניהן להעתקים של דף הדמות הריק שעל כריכתה האחורית של חוברת זו. דמויות אלו **אינן** מתאימות להרפתקת היחיד שבחוברת זו.

השתמש בעיפרון, לא בעט, בכל פעם שיהא עליך לכתוב על דף הדמות. רבות מן הרשימות שתערוך יהיו זמניות בלבד – כגון כמות הכסף שברשותך, הציוד שלך וכו'.

כעת, קח את שאר הקוביות ועיפרון. אם נמצאים ברשותך הקוביות, העיפרון ודף הדמות שלך, הינך מוכן ומזומן ללמוד עוד.

דף הדמות

בוא נבחן את דף הדמות על כל חלקיו.

בראש הדף, רשום את שמך מעל "שם השחקן".

מהו שמה של דמותך? הוא יכול להיות זהה לשלך, אך תוכל גם להמציא שם אחר. כתוב שם זה במקום המיועד לכך, מתחת לשלך.

הלוחם שלך הוא אחד מה"טובים", כך שנטייתך היא צדק. עובדה זו כבר נרשמה בדף שלך, ואינך צריך לשנות זאת. אם תרצה לשחק דמות ניטרלית (או אם תרצה להסתכן ולשחק דמות מרושעת), יהא עליך לרשום את

הנטייה החדשה על דף הדמות של אותה דמות חדשה.

סוג דמותך הוא הגדרתו של ההרפתקן שבתפקידו אתה משחק. בדף כבר רשמנו לוחם, משום שסוג הדמות, מהרגע שנבחר, לא ישתנה לעולם.

אתה רק לוחם מתחיל וחסר ניסיון, ומשום כך דרגת הניסיון שלך היא 1, או "דרגה ראשונה". בקרוב תלמד עוד על משמעות דרגה של דמות.

דירוג השריון הוא המידה הקובעת עד כמה קשה למפלצות לפגוע בך; היא מכונה בקיצור **דרג"ש**. דירוג זה יכול להיות כל מספר שלם, מ-9 ומטה. ככל שהמספר נמוך יותר, כן קטנים הסיכויים לכך שתיפגע. מאחר שהלוחם שלך לבוש שריון טוב וקשיח, דירוג השריון שלך הוא 4; רשום מספר זה בתוך צורת המגן.

בריבוע שמעל המלים נקודות **פגיעה**, כתוב 8. לאחר הרפתקתך הראשונה, אתה כבר בוודאי מבין מה פירושו של הדבר. זוהי המידה של כמות הנזק שיכול הלוחם שלך לספוג בטרם יהרג.

בראש הדף, בצד שמאל, ישנו מקום המיועד לשמו של שליט־המבוך שלך. במשחקים קבוצתיים, זהו האדם שמשחק בתפקיד המפלצות, בעוד שאתה משחק בתפקידה של דמותך. עדיין אין לך מנחה, ולכן השאר את אותו מקום ריק. מאוחר יותר, כשתשחק עם קבוצה, אחד מכם יהיה שליט־המבוך (המנחה).

מתחת לשורה ההיא ישנו מלבן, המסומן במלים **סמל או ציור הדמות**. אתה עשוי לרצות לאייר שם את דמותך. תוכל לפסוח על חלק זה של דף הדמות אם אינך מעוניין בכך; זה לא ישפיע על המשחק, אולם עשוי לסייע לך לדמיין איך נראית דמותך. במקום ציור, אתה יכול לבחור סמל - משהו שיש לו קשר לדמותך, כגון ציפור או עץ או כל דבר אחר שתרצה. לדוגמא, אם שמה של דמותך הוא נץ, תוכל לצייר במלבן זה ציפור הדומה לנץ.

בחלקו האמצעי של דף הדמות רשומות כל מידות התכונה וגילגולי ההצלה שלך.

מידות תכונה

בוא נבחן את דמותך מקרוב יותר. הלוחם שלך ניחן במידות התכונה הבאות:

כוח	17
תבונה	9
חכמה	8
זריזות	11
כושר	16
כריזמה	14

בהרפתקה נאמר כי "מידת התכונה שלך היא ...", משום שהדמות שאותה שיחקת כבר הורכבה בשבילך. מאוחר יותר, אם תרצה לשחק דמות אחרת, תוכל להשתמש בכל אחת מהדמויות האחרות אשר מופיעות בחוברת זו. כשתחליט כי אתה מוכן להרכיב דמות חדשה לגמרי, תקבע בעצמך את מידות התכונות של אותה דמות. הדבר מתבצע בעזרת גילגול קוביות, והעניין כולו מוסבר ביתר פירוט בעמוד 46.

כל דמות במשחק D&D® ניחנה באותן שש מידות- תכונה (אם כי המספרים לרוב שונים, כמובן).

המספרים תמיד נעים בין 3 ל-18, מאחר ונקבעו כסכום התוצאות משלוש קוביות בנות שש פיאות.

השפעות

על דף הדמות, לצד מידות התכונה שלך, יש מקום המיועד ל"השפעות". אם מידת תכונה כלשהי היא גבוהה מאד או נמוכה מאד, עשויים להיות לדבר השפעות, לטוב או לרע, על יכולותיה של דמותך. ההשפעות הן על גילגולי קוביה מסוימים במשחק. מידת תכונה "ממוצעת" היא כל מספר מ-9 עד 12, ולה אין השפעות מיוחדות.

כוח: לדמות בעלת מידת כוח נמוכה, קשה יותר לפגוע במפלצות, ותהיה לדבר השפעה שלילית על גילגולי הפגיעה וגילגולי הנזק (עונשין). אך לדמותך יש כוח רב, המעניק לה השפעה חיובית (בונוס) הנוסף לגילגולי הפגיעה ולנזק שאותו היא גורמת ליריב. לדמותך יש בונוס +2 והדבר עוזר לך בלחימה; מוסיפים אותו הן לגילגולי הפגיעה שלך והן לנזק שאתה גורם. הבונוס גם עוזר לך כשאתה מנסה להצליח בפעולות הדורשות כוח- כגון פריצה בכוח של דלת תקועה או הרמת אבן גדולה.

בהרפתקאות היחיד, כבר התחשבנו בבונוס (+2) המגיע לדמותך בגלל מידת הכוח הגבוהה שלה.

תבונה: התבונה שלך היא ממוצעת, ולכן אין לה השפעות מיוחדות. תבונתה של דמותך מאפשרת לה לשוחח בשתי שפות. אתה יכול לדבר בשפה של כל שאר בני־האדם, לה אנו קוראים "מדוברת".

הלוחם שלך מסוגל לדבר גם בשפת קודים, בשם "שפת הנטייה". משתמשים בשפה זו על-מנת לשוחח עם אדם אחר בעל אותה הנטייה. (לדוגמה: אילו היית משוחח עם אלינה הכוהנת בשפת הצדק, במשך הרפתקתך הראשונה, לא היה בארגל הקוסם מסוגל להבין את דבריכם; הוא מדבר רק בשפת הרשע). הדמויות אינן משתמשות לרוב בשפת הנטייה אלא אם כן הן מוכרחות. אתה יכול לומר שאתה מדבר "מדוברת" ו"צדק". בסמוך לתחתית הדף ישנו מקום המיועד לרישום שמות השפות הידועות לך.

חוכמה: החוכמה שלך היא 8, מעט מתחת לממוצע, כך שיש לך השפעת עונשין של -1. בדומה לבונוס על הכוח, גם העונשין הנובע מהחכמה כבר נכלל בהרפתקת היחיד העתידה לבוא.

במשחקי קבוצה, זכור שעליך להחסיר 1 מתוצאת גילגולי הקוביה שלך בכל פעם שתערוך גילגול הצלה מפני קסמים.

לאלינה הכוהנת היה בונוס נגד קסמים, בגלל חוכמתה הרבה, אולם היתה לה השפעת עונשין על כל גילגולי הפגיעה שלה, כתוצאה ממידת הכוח הנמוכה שלה.

זריזות: הזריזות שלך ממוצעת, כך שגם כאן אין שינויים. אילו היית מגושם (בעל מידת זריזות נמוכה), היית מתקשה בשימוש בכלי ירייה, כגון חץ וקשת (על אודותיהם תלמד בהמשך חוברת זו). יתכן שהיית גם מגיב לאט יותר מן המפלצות, כך שהיה להן קל יותר לפגוע בך. אולם ברשותך יש מידה ממוצעת והדבר מאפשר לך להשתוות להן.

כושר: מידת הכושר של דמותך היא גבוהה, ולכן אתה מקבל כאן בונוס של +2. בהרפתקה הוסבר לך כי יש לך 8 נקודות פגיעה; לו לא היה לך כושר טוב, היו לך רק 6 נקודות פגיעה, ואילו היה לך כושר נמוך יותר יתכן והיו לך אפילו פחות. מידת כושר גבוהה יותר פירושה נקודות פגיעה נוספות.

כריזמה: גם הכריזמה שלך היא מעל לממוצע, כך שאתה מקבל בונוס של +1 כאשר אתה נפגש ומדבר עם אחרים. הכריזמה שלך תשפיע על תגובותיהם; סביר להניח שהם יחבבו אותך ואתה תשיג את מה שתרצה לעיתים קרובות, בזכות בונוס הכריזמה. כמו כל שאר הבונוסים שלך, גם בונוס הכריזמה שלך כבר נלקח בחשבון בהרפתקת היחיד שתבוא.

גילגולי הצלה

בהרפתקה הראשונה ביצעת גילגולי הצלה מפני רעל ולחשי־קסמים. כאשר אתה מנסה להציל את עצמך מהתקפה מיוחדת, אתה מגלגל את הקוביה בעלת עשרים הפיאות; אם התוצאה זהה למספר שלך או גבוהה ממנו, הצלחת להינצל מן ההתקפה.

ישנם שלושה גילגולי הצלה נוספים שלא נתקלת בהם באותה הרפתקה: הצלה מפני בדידי־קסם (אם מישהו משתמש באחד כנגדך), הצלה משיתוק (אשר לה היית זקוק לו אחד מטורפי־הגופות היה פוגע בך) והצלה מפני נשיפת דרקון (דרקונים עשויים להיות מסוכנים ביותר, ולכן לא נתקלת בהם כבר בהרפתקתך הראשונה). לגילגול הצלה תשתמש תמיד בקובייה בעלת עשרים הפיאות.

הדמות שלך

אצל רוב הדמויות, גילגולי ההצלה שקל ביותר להצליח בהם הם נגד רעל או בדידי־קסם, והקשים ביותר הם אלו אשר משתמשים בהם נגד נשיפתו של דרקון או קסמים. גילגולי הצלה מוסברים בפרוט רב יותר בספר הכללים למנחה.

כשרונות מיוחדים

הלוחם שלך מתפקד טוב יותר בקרב מאשר כל דמות מסוג אחר, אולם זהו אינו "כשרון מיוחד". רוב הדמויות האחרות אינן מסוגלות להילחם כה טוב, אולם יש להן כשרונות מיוחדים, העוזרים לאותן דמויות להישרד ולהצליח.

כשרונותיו המיוחדים של כל סוג דמות נתונים בתיאוריהם של הסוגים השונים (עמודים 20–40).

> **דוגמאות:** הכוהנים מסוגלים לגרש מפלצות אל־מתות. קוסמים מסוגלים להטיל קסמים (זאת יכולים לעשות גם כוהנים ואלפים). גנבים מסוגלים לפרוץ מנעולים.

טבלת קרב

אתה יודע כיצד לגלגל קובייה כאשר הדמות שלך רוצה להכות במפלצת; זהו "גילגול פגיעה". יש להשתמש בקובייה בעלת עשרים פיאות לגילגולי הפגיעה, תמיד.

לא תזדקק לטבלת הקרב שלפניך עד לרגע שתשחק במשחק קבוצתי. כשתקרא הרפתקת יחיד, יינתנו לך גילגולי הפגיעה שתזדקק להם, והם יכללו את השפעת הכוח שלך ואת דירוג השריון של המפלצת.

במשחקים קבוצתיים, תיעזר בטבלה זו ותשתמש בשיטה שונה במקצת. בשיטת הקרב של D&D®, לכל יצור יש דירוג שריון, בין אם הוא לובש שריון ובין אם לא.

אם תוצאת הגילגול שלך (כולל השפעות הכוח) היא מספר השווה או עולה על המספר הרשום מתחת לדירוג השריון של היריב, אתה פוגע בו, וניתן לך לגלגל קובייה כדי לקבוע כמה נזק גרמת לו. עניין זה יוסבר בהמשך ביתר הרחבה.

הפוך את דף הדמות

כרגע סיימנו את החלקים הקשים ביותר, אך ישנם עוד כמה נושאים בהמשך. שים לב במיוחד כשתגיע לקטעים "ממון" ו"ניסיון".



חפצים קסומים

בכל פעם שאתה מוצא חפץ קסום, רשום אותו כאן. זה כולל את שיקויי הקסמים אותו מצאת בהרפתקתך הראשונה! רשום בריבוע זה **שיקוי מרפא** – החפץ הקסום שמצאת בסיום מס' 1 להרפתקה. (מאחר ויש סיכוי רב שנכשלת בגילגול ההצלה מפני קסמו של בארגל, נשתמש בסיום זה לצורך ההרפתקה הבאה. עוד תזדקק **לשיקוי המרפא** בהרפתקה זו).

חפצים רגילים

זהו המקום שבו תערוך רשימה של הציוד הנמצא ברשות הדמות שלך. העתק אל תוך ריבוע זה את הרשימה הבאה, ועבור עליה כדי שתדע מה אתה סוחב. לעת עתה, אל תדאג בקשר למחיר הדברים ובקשר למקום בו השגת אותם.

למרות שבארגל לקח חלק מהדברים, עדיין יש ברשותך פגיון וציוד רגיל נוסף. נניח ששמרת ציוד נוסף בבית – אולם הרשימה כאן מכילה את כל מה שנותר.

רשימת הציוד שלך

2 פכי שמן
1 קופסת הצתה
1 חבל, 15 מ'
1 תרמיל גב מעור
1 מנות רגילות (אוכל משומר)
1 נאד מים (מימיית עור)
1 פנס (עששית)
2 לפידים
2 שקים קטנים
1 שק גדול
1 חליפת שריון־שרשראות
1 מגן
1 פגיון
1 חרב

הערות נוספות

זוהי דרך לסייע לך לזכור עם מי נפגשה דמותך, והיכן בדיוק היית. עליך לרשום כאן: "מערות ליד העיירה; פגשתי בבארגל, קוסם רע."

רשום הערות מסוג זה בשעה שאתה משחק הרפתקאות נוספות.

ממון ואוצרות

מצאת מטבעות רבים של כסף וזהב לאחר שהרגת את הנחש העצום ומעט מטבעות נחושת לאחר שהרגת את הגובלין. הבאת הביתה קצת מכל סוג, אף על פי שבארגל גנב את הרוב.

במקום זה תוכל לערוך רישום של האוצרות שיש לך. הוסף לרשימה כל אוצר נוסף שתמצא, והפחת כספים מהרשימה כשאתה משלם תמורת ציוד שקנית. אנו משתמשים בראשי־תיבות לציון סוגי המטבעות השונים (הערוכים ברשימה, לפי ערך יורד, כשהמטבע היקר ביותר בראש):

פיסות פלטינה = פ"פ
פיסות זהב = פ"ז
פיסות אלקטרום = פ"א
פיסות כסף = פ"כ
פיסות נחושת = פ"נ

משתמשים בראשי־תיבות אלו לעיתים קרובות, לכן רצוי כי תכיר אותם היטב. כעת עליך לרשום על דף הדמות את האוצרות שמצאת, העתק את הנתונים הבאים לריבוע הממון בדף הדמות שלך:

פ"פ: 7　　1 אבן־חן: 100 פ"ז
פ"ז: 50
פ"א: 20
פ"כ: 40
פ"נ: 100

ערך כולל: 200 פ"ז

על־מנת שתוכל לחשב את הערך הכולל (200 פ"ז), עליך לדעת עוד אודות שיטת הממון של D&D®.

התייחס לפיסות הנחושת כאל אגורות, לפיסות הכסף כאל מטבעות של עשר אגורות ולפיסות הזהב כאל שקלים. פיסות אלקטרום הן כמו חצאי־שקלים אך הפלטינה היא יקרה – מטבע פלטינה אחד הוא כמו שטר של חמישה שקלים. הבט היטב בטבלה:

טבלת המרת כספים

100 פ"נ = 1 פ"ז　　2 פ"א = 1 פ"ז
10 פ"כ = 1 פ"ז　　5 פ"ז = 1 פ"פ
1 פ"פ=5 פ"ז=10 פ"א=50 פ"כ=500 פ"נ

כשאתה מוצא אוצרות בהרפתקה, רשום זאת על דף נייר נפרד. בסוף ההרפתקה, הוסף את האוצרות לרשימה שלך וחשב את הערך הכולל החדש.

בהרפתקאותיך, חפש את האוצרות בעלי הערכים הגבוהים ביותר. אם אתה כבר סוחב את כל האוצר שביכולתך לסחוב, ייתכן שתצטרך להשליך חלק מן האוצר, על־מנת לקחת חפצים יקרים יותר; ראשית כל עליך להיפטר מן הנחושת, כמובן.

ניסיון

במשחק, בכל פעם שתסיים הרפתקה, תצבור דמותך עוצמה נוספת. השיטה לחישוב "עוצמה" זו, היא על ידי מספר הנקרא **נקודות ניסיון**; או בקיצור **נק"נ**.

כשהתחלת לשחק, לא היו לדמותך שום נקודות ניסיון. אבל בהרפתקאתך הראשונה, הרגת גובלין ונחש ענק, ומצאת מעט אוצרות. עבור כל אחד מן הדברים הללו אתה זוכה בנקודות ניסיון.

עבור האוצר שמצאת אתה מקבל 200 נק"נ (אחת עבור לכל פ"ז או אוצר שווה-ערך). עבור הריגת המפלצות אתה מקבל עוד 30 נק"נ, והסכום מגיע לסך של 230 נק"נ, אולם אין זה הסך-הכל שלך. אתה זוכה גם לתוספת, משום שאתה לוחם, ויש לך מידת כוח גבוהה מהממוצע. תוספת זאת היא 10%+ מהנק"נ המגיעות לך.

מאחר וזכית ב-230, אתה מקבל עוד 23 נקודות כתוספת, ובסך הכל זוכה ב-253 נק"נ. בריבוע **הניסיון**, בתחתית הדף, רשום "253". האם שמת לב לכך שאתה מקבל יותר ניסיון עבור אוצרות מאשר עבור הריגת מפלצות? עדיף אם כן להימנע מהרג, אם תוכל, על-ידי כך שתערים על המפלצות או שתשתמש בקסמים כדי להרגיע אותן. לעיתים תוכל להימנע כך מהסיכון שבקרב, אולם לרוב תיאלץ להרוג הרבה מפלצות על-מנת להגיע לאוצרות שלהן.

זוכר את ה"דרגה" שלך, הרשומה בראש הדף בצידו הקדמי? הקשר בינה לבין מספר הנק"נ הוא פשוט: אם תזכה במספיק נקודות ניסיון, תעלה בדרגה.

כאשר אתה עולה בדרגה, אתה צובר עוד עוצמה. בכל פעם שזה יקרה, תקבל נקודות פגיעה נוספות כך שקשה יותר להורגך. כאשר אתה עולה בדרגה, משתפר לעתים (אך לא תמיד) הסיכוי שיש לדמותך להצליח בגילגולי ההצלה וגילגולי הפגיעה שלה. ולכן, ככל שאתה מרבה לרכוש דרגות ניסיון, כך אתה מאריך לשרוד, ויכול לצבור יותר אוצרות.

על הקו בתחתית ריבוע **הניסיון**, רשום את המספר "2,000". זוהי מטרתך. כאשר יצטבר סוף כל סוף סכום כזה של נק"נ, שאותן תאסוף בהרפתקה אחרי הרפתקה, דמותך לא תהיה עוד בדרגה הראשונה.

היא תתקדם בעוצמה, לדרגה 2. אין הכוונה בכך כי אתה מאבד נק"נ כלשהן; תמשיך להוסיף לסכום עוד נקודות, מיד כשתזכה בהן.

סביר שתצליח לפלס את דרכך לדרגה 3, 4, 5 וכן הלאה, ובכל פעם תהפוך לרב-עוצמה יותר.

דמויות של בני-אדם מסוגלות להגיע עד לדרגה ה-36, אולם זה בוודאי יקרה רק לאחר כמה מאות משחקים. בדרגות הנמוכות המטרה שלך מכפילה את עצמה בכל פעם שאתה עולה בדרגה:

דרושות 4,000 נק"נ כדי לעלות לדרגה 3,
8,000 נק"נ כדי לעלות לדרגה 4, וכו'.

בשלב זה עליך כבר לדעת להשתמש בכל אחד מחלקי דף הדמות שלך. אם לא הבנת משהו,

עצור!

חזור אחורה וקרא את ההסברים שוב.

הכן לך דף דמות לכל דמות שתשחק. על דף זה להכיל את כל הנתונים שתזדקק להם כדי למלא היטב את תפקיד הדמות.



ק4 ארבע-צדדית



ק6 שש-צדדית



ק8 שמונה-צדדית


ק10 עשר-צדדית



ק12 בעלת 12 צדדים



ק20 בעלת 20 צדדים

קוביות משחק

זהו חלק חשוב ביותר. קרא אותו בעיון רב.

"קוביות המשחק" בהן אנו משתמשים במשחק, אינן תמיד בצורה הגיאומטרית של קוביה, אלא בצורות השונות להן נזקקים במשחק. לכל צד של קובייה שכזו קוראים "פיאה". את שמה של קוביית המשחק קובעים על-פי מספר הפיאות שיש לה. הקוביות, ושם הקיצור שלהן, מופיעים בכל הרפתקה, על-כן רצוי כי תכיר אותם היטב.

בדוק, ליתר בטחון, אם המערכת שלך מכילה את כל סוגי קוביות המשחק שתזדקק להן:

קוביית המשחק בעלת ארבע הפיאות נראית כמו פירמידה. נסה לסובב אותה כשאתה מטיל אותה, כדי להבטיח שאתה מבצע גלגול הוגן. כאשר היא נוחתת, רק המספר **התחתון** בכל פיאה אינו הפוך; מספר זה הינו תוצאת הגילגול.

את כל שאר קוביות המשחק יש לגלגל על שולחן או משטח שטוח אחר, והמספר הפונה **כלפי מעלה** הוא תוצאת הגילגול.

על אחד מצדדיה של קוביית עשר הפיאות רשומה הסיפרה אפס. יש להתייחס אליה כאל "עשר".

בקוביית עשר הפיאות ניתן להשתמש גם לצורכי מציאת אחוזים (מספר בין-1 ל-100). הדבר נעשה בצורה הבאה: גלגל את הקובייה פעם אחת, וקרא את התוצאה שהתקבלה בתור ספרת העשרות. תוצאה של אפס פירושה ש"אין עשרות". גלגל את הקובייה שנית כדי לקבל את ספרת האחדות. אם תוצאותיהם של שני הגילגולים הן אפס, התוצאה היא מאה.

דוגמאות: תוצאה של 5 ולאחריה תוצאה של 3 פירושן שהתוצאה הסופית היא 53%.
אילו היה ה- 3 מתקבל ראשון, היתה התוצאה הסופית רק 35%.
תוצאה של 0 בגילגול ולאחריה תוצאה של 6, נותנים תוצאה סופית של 06, או פשוט 6%.

לעיתים קרובות משתמשים בסימני קיצור לסוגי קוביות המשחק השונים: "ק", אשר לאחריה מופיע מספר הפיאות. לדוגמא: ק8 פירושו קובייה בעלת שמונה פיאות.

סימן הקיצור לגילגולה של קוביית עשר פיאות פעמיים, לצורך מציאת אחוזים, מסומן בקיצור בתור ק%, ולעיתים נקרא "גילגול אחוזים", או "קוביות אחוזיות".

בכל פעם שמופיע מספר **לפני** ה-ק, הכוונה היא למספר הפעמים שעליך לגלגל את אותה הקובייה.

כך ש-"2ק4" פירושו: "גלגל קוביית ארבע פיאות פעמיים, וחבר את התוצאות", לסך כולל של 2–8.

אם ברשותך יותר ממערכת קוביות אחת, אתה יכול לחסוך זמן ולגלגל 2 קוביות בעלות ארבע פיאות בבת אחת, ואז לחבר את התוצאות בצורה רגילה.

מספר דוגמאות:

- ק% גלגל את קוביית עשר הפיאות פעם אחת כדי למצוא את ספרת העשרות, ופעם נוספת כדי למצוא את ספרת האחדות
- 4ק8 גלגל את קוביית שמונה הפיאות 4 פעמים
- 9ק12 גלגל את קובית 12 הפיאות תשע פעמים
- 1ק20 גלגל את קובית עשרים-הפיאות פעם אחת.

לפעמים תמצא מספר, אחרי ה-ק, אשר אינו מהווה סוג של קוביה; לדוגמה, 1ק3. במקרה זה הכוונה היא שעל התוצאה להיות 1, 2 או 3. כדי לבצע גילגול של "1ק3", גלגל 1ק6 – וחלק את התוצאה לשניים (תוך עיגול חצאים כלפי מעלה), על-מנת לקבל תוצאה מאחד עד שלוש.

תוך שימוש בעיקרון זה תוכל למצוא את תוצאת 1ק2 (חלוקה ב-2 של תוצאת 1ק4) או-1ק5 (חלוקה ב-2 של תוצאת 1ק10).

אם עד עתה קראת הכל –

אתה מוכן להרפתקתך הבאה!

על־מנת להתחיל, פשוט המשך לקרוא.

בהרפתקת היחיד שלפניך תחקור מבוך, תוך חיפוש אחר מפלצות ואוצרות. **חלק 1** מהווה מסע קניות בעיירה. **בחלק 2** תלמד עוד על קרבות; **ובחלק 3** תבקר במבוך.

לעיתים קרובות יינתנו לך מס' אפשרויות מהן תוכל לבחור, ויהיה עליך לבחור באחת מהן. כל בחירה נותנת מספר; עבור לקטע בעל אותו המספר על־מנת לברר לאן הובילה הבחירה שלך. ההרפתקה שלך תמשיך מאותו מקום.

חלק 1: עסקים בעיירה

אתה מבלה כמה ימים בעיירה, ומחלים מפצעיך. מאחר ומצאת אוצר כה גדול בהרפתקתך הראשונה, אתה יוצא לרכוש לעצמך שריון טוב יותר.

השיריונאי באלדוויק מכיר אותך היטב. הוא אדם עליז, שבשערו כבר זרקה שיבה. אתה נזכר בכך שכאשר היית צעיר ושוטה, היית נוהג לקטוף תפוחים מן העץ הגדול שגדל בחצר שלו.

"נו! נו!", הוא רועם, כשאתה נכנס לחנותו, "מה שלומך בימים אלה? אני רואה שגדלת מאד!" אתם משוחחים כמה דקות אודות ימי ילדותך, ואז אתה שואל אותו אם יש לו שריון שיתאים לך.

"בוודאי! תן לי לראות, תן לי לראות...". הוא מפלס את דרכו דרך ערימות של שריונות מכל הסוגים, ואתה בעקבותיו. יש שם תריסרי חליפות שריון, לאנשים מכל הסוגים, אולם רובן זקוקות לשיפוצים.

"**אהה !**" הוא קורא, ומושך ערימת מתכת מעל הקיר, "מדוד את זה!"

השריון אותו אתה לובש עשוי חוליות מעוגלות של שרשרת השזורות זו לזו ביד אמן ומגינות על רוב חלקי גופך. השריון החדש הוא שונה. פיסות מתכת, גדולות ומעוצבות היטב, מהודקות לשריון של שרשראות דקות ועור ומעוצבות לצורה שתתאים לגופך כשתלבש אותן.

"שריון־לוחות, כמובן; סיימתי אותו רק לפני כשבוע־שבועיים. רוצה למדוד אותו? נראה לי כי הוא יתאים."

אתה נכנס לחדר אחורי, מסיר מעליך את שריון השרשראות שלך ומודד את השריון הכבד הזה. הוא בהחלט מתאים, כאילו נעשה במיוחד עבורך. מתכת מרוקעת, התלוייה מעל פסי עור וחוליות־שרשרת, יוצרת חליפת הגנה קשיחה. אולם שריון זה כבד מאוד, ושוקל כמעט פי שניים משריון־השרשראות הישן שלך.

אתה יוצא להראות לו. הוא פוסע סביבך, מסמן פה ושם סימנים על השריון בפיסת פחם, ומציין בכך היכן יש לבצע תיקונים הכרחיים.

"נראה טוב!", הוא אומר בהתלהבות, "קצת רחב מדי כאן, וקצת שם... האם תרצה לתת את שריון השרשראות שלבשת במקום חלק מהתשלום? נראה היה לי כי הוא במצב לא רע..."

"חכה רגע!", אתה משיב, "האם אין לך משהו יותר קל מזה? לא אוכל לסחוב אותה כמות אוצר עם כל המתכת הזאת עלי!"

"אה, כן!", הוא אומר בטון מרגיע, "אם אתה מעוניין בהגנה טובה, עליך להשתמש בשריון זה. אלא אם כן, כמובן, תמצא שריון מכושף."

> שריון לוחות ישפר את דירוג השריון שלך, ויתן לך דרג"ש 2, העדיף מדרג"ש 4 שמעניק לך שריון השרשראות הנוכחי שלך.

"טוב, כמה?" אתה שואל.

"כמו שזה נראה, אז 75 פיסות זהב. האם תרצה להחליף את שריון השרשראות?" הוא חוזר ושואל.

"כן, למה לא" אתה משיב. "כמה?"

"בשבילך, נו... מאחר שאתה מנסה להתחיל כעת בקריירה, ומאחר שאני מכיר אותך זמן כה רב... 50 פיסות זהב, בנוסף לשריון הישן שלך."

אתה מדבר איתו קצת, ובעזרת הכריזמה שלך אף מצליח להוריד את המקח למחיר טוב יותר.

"בסדר, **בסדר !**", הוא אומר לבסוף, "אקח ממך רק 30 פיסות זהב ואת השריון הישן, ואתה תבטיח לבוא קודם אלי בפעמים הבאות בהן תזדקק לשריון טוב יותר או כלי־נשק נוספים. מוסכם?" הוא רוטן לעצמו ושב למלאכתו, ואז עוצר לפתע, מסתובב ואומר: "תוכל לבוא ביום שלישי, ולקחת את השריון. שלם לפקיד בדרכך החוצה!"

על דף הדמות שלך, החסר מהממון מספר מטבעות שערכם הכולל 30 פיסות זהב. אתה יכול להחסיר פ"ז מאלו שבידיך או לשלם במטבעות אחרים, תוך שימוש בטבלת המרת הכספים, אם הבנת אותה. כדי להתחשב בהוצאות שלך, שנה את המספרים על הדף שלך וגם את רשימת הציוד שלך. אחר כך הפוך את הטופס ושנה את דירוג השריון שלך ל־2.

לאחר כמה ימים אתה חוזר לחנות ולוקח שם את שריון הלוחות הכבד שלך (הוא עוד לא היה מוכן ביום שלישי, אולם יש לך זמן לחכות). את שאר זמנך אתה מבלה בחיפוש אחר הרפתקנים אחרים – כל עזרה תהיה רצויה – אולם המעטים שאתה מוצא רוצים רק לנוח, ליהנות ולהתרפא מהרפתקאותיהם האחרונות.

ולכן אתה קם בוקר אחד, מצויד היטב אך בודד עדיין, ויוצא אל המערות שבקרבת העיירה, תוך שאתה זוכר להיזהר מטורפי־גופות.



חלק 2: קרבות

אתה כמעט מוכן להיכנס ל"מבוך", אך קודם לכן עליך ללמוד עוד על אודות קרבות.

אתה כבר יודע כיצד לנסות להכות במפלצת:

אתה מגלגל 1k20 (קוביית עשרים-פיאות) ומשווה את התוצאה לגילגול הפגיעה שבתיאור. אם קיבלת תוצאה השווה לאותו מספר או גבוהה ממנו, פגעת ביריב וזכותך לגלגל קובייה כדי לקבוע נזק.

יותר נזק!

בהרפתקאתך הראשונה, גרמת למפלצת נקודה 1 של נזק בכל פעם שפגעת בה. אך מעתה והלאה, תוכל לגלגל 1k6 (קוביית שש-פיאות), על-מנת לראות כמה נזק אתה גורם ליצור שבו אתה נלחם.

ערוך רישום של הנזק בצורה שלמדת - רשום את המספר ההתחלתי, והחסר את הנזק ממנו בכל פעם בה אתה פוגע. מחק כל פעם בקו את המספר הקודם של נקודות פגיעה, ורשום את המספר החדש.

המפלצות

המפלצות, גם הן תהיינה מסוגלות לגרום לך נזק נוסף. במשחקי היחיד שלך תערוך רישום של הנזק שגרמת להן על דף נייר נפרד, אותו תצרף לשלך, ובמשחקים קבוצתיים, יערוך שליט-המבוך בעצמו רישום של כל נתוני המפלצות.

חלק מן המפלצות גורמות נזק של 1-6 נקודות, בדיוק כמוך. אולם לעיתים הן גורמות פחות או יותר מ- 1k6. בכל פעם שתיתקל במפלצת, יינתנו לך הנתונים להם תזדקק בתוך ריבוע, כך:

גובלין:17	נ:1k6
אתה:12	נק"פ:4

המספר המופיע אחרי שם המפלצת הוא התוצאה אשר יהיה עליה להשיג בגילגול על-מנת שתוכל לפגוע בלוחם שלך. "נ" זו הקוביה אשר יש לגלגל לאחר שהמפלצת פוגעת, בכדי לקבוע את כמות הנזק אשר היא גורמת לך. מספר נקודות הפגיעה של המפלצת נתון גם הוא כאן.

בדוגמה זו, אם אתה משיג תוצאה של 12 ומעלה אתה פוגע בגובלין, וניתן לך לגלגל 1k6 (כמות הנזק הרגילה) להוסיף 2 (בשל בונוס הכוח שלך) ולהחסיר את הסכום הסופי (3 עד 8) מ-4 הנק"פ של הגובלין (כפי שנרשם למעלה). אם מס' הנק"פ החדש של הגובלין מגיע לאפס או פחות, הוא מת. אם לגובלין עוד נותרו נק"פ, הוא מנסה לפגוע בך: גלגל 1k20 בשביל התקפת הגובלין, אם תקבל 17 ומעלה, הוא פוגע בך, וגורם לך נזק של 1-6 נקודות, כפי שנאמר בריבוע למעלה. יהיה עליך לגלגל קובית שש-הפיאות, ולהפחית את התוצאה מ-8 נקודות הפגיעה שלך.

רשימת הפעולות בקרב

רשימה רבת-שלבים, של כל הדברים שעליך לעשות כשאתה נלחם במפלצת, תינתן לך באותו עמוד בו מופיע תיאור המפלצת (המידע בריבוע). השתמש ברשימת פעולות זו בכל קרב, כדי לוודא שאתה מנהל את כל הקרבות כראוי.

עריכת רישום

השתמש בדף נייר כדי לערוך רישום של הקרבות. בכל פעם שאתה מוצא אוצר כלשהו, רשום על אותו הדף את כמות וסוג האוצר. את נקודות הניסיון המגיעות לך תקבל עם תום ההרפתקה, אך לשם כך תזדקק לרשימה של כל היצורים אותם יביס הלוחם שלך. כל נקודות הניסיון המגיעות עבור אוצרות יתוספו לך בסוף ההרפתקה.

ליהרג

אם הדמות שלך מחוסלת על ידי המפלצות, זה סוף ההרפתקה, אך אין זה סוף המשחק! ניתן לך לשוב ולהיות לוחם מחדש. אם תשחק בהרפתקה זו שנית, לאחר שדמותך נהרגה בפעם הראשונה, אל תשאיר בידיך שום אוצר שמצאת לפני ש"נהרגת"!

עליך להתחיל מחדש, מן ההתחלה.

זכור שאתה נושא **שיקוי מרפא** קסום. אם תיפגע, תוכל לשתות אותו, והוא ירפא אותך כליל. תוכל אז לשנות את מספר הנק"פ שלך חזרה ל-8. זכור, עם זאת, כי אתה יכול לשתות את השיקוי רק פעם אחת בלבד, ואז הוא נגמר.

תוכל לשתות את השיקוי בכל רגע שתרצה, אולם אם זה אפשרי, עדיף שתחכה עד שיהיו ברשותך רק 2 או 3 נקודות פגיעה בלבד. אם תשתה שיקוי זה במהלכו של קרב, אתה חייב **לפסוח** על התקפה אחת שלך (אתה שותה, לא מכה), ולגלגל קוביות עבור התקפת המפלצת בלבד, באותו סיבוב של לחימה.

כדאי לזכור

1. ערוך רישום, על דף נייר נפרד, של המפלצות שהרגת והאוצרות שמצאת.
2. השתמש ב"רשימת הפעולות בקרב", בכל פעם בה אתה נלחם.
3. גלגל 1k6 בכל פעם שאתה פוגע, כדי לדעת את כמות הנזק שגרמת ליריב.
4. שתה את השיקוי שלך כאשר אתה פצוע אנושות.

מיפוי

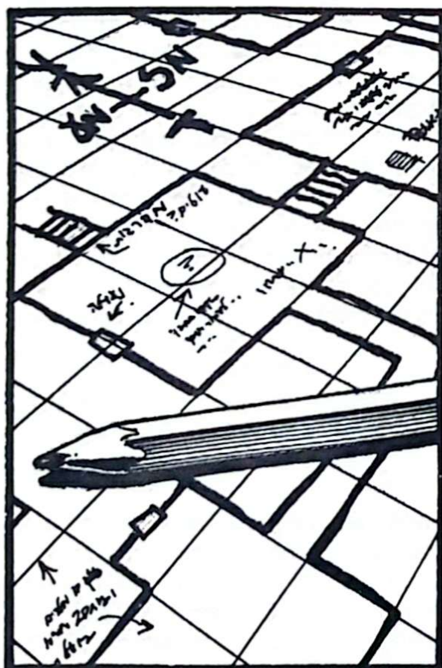
הפעם יהיה עליך לצייר מפה של המבוך, כדי שלא תלך לאיבוד. מפות גם יעזרו לך לזכור היכן הן המפלצות הגרועות ביותר - כגון טורפי-גופות - כדי שתוכל להימנע מלפגוש בהן עד לרגע שתרגיש שאתה מוכן לכך.

צייר את המפה שלך על-גבי נייר משובץ. גודל כל משבצת יהיה שווה ל-3 מ' רבועים במבוך.

העתק בזהירות למפה שלך את שרטוטי האזורים במבוך. צייר חץ הפונה אל ראש הדף, וסמן אותו ב"צפון", אחר-כך צייר קו החותך את החץ, וסמן "מזרח", "דרום" ו"מערב". זה יסייע לך לזכור את הכיוונים.

כאשר אתה מצייר את המפות שלך, זכור לרשום עליהן הערות, כדי שאלו יזכירו לך היכן נמצא כל דבר.

אם לא תצייר מפה בשעה שאתה מתקדם, סביר כי תתבלבל ותלך לאיבוד במבוך.

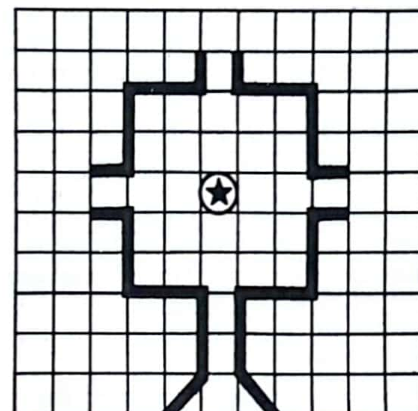


חלק 3: אל תוך המערות

מאחר שכבר חקרת חלק מן המערות, אתה מחפש עוד כניסה לתוכן, שלתוכה תעז להיכנס הפעם. לאחר שמצאת מערה מתאימה, אתה עוצר כדי לוודא שאתה מוכן.

המערות אפלות וקודרות, בדיוק כפי שזכור לך מהפעם הקודמת, על-כן אתה מוציא את הפנס שלך, ומצית את הפתילה בעזרת קופסת ההצתה שלך. אחר כך, אתה נכנס בזהירות אל ה"חדר" הראשון.

תלוש את דף הנייר המשובץ שבאמצע חוברת זו, והעתק אל תחתית הדף את **שרטוט אזור 1**:


שרטוט אזור 1

1 ממדיו של החדר בו אתה נמצא הם 15X15 מ'.
במרכזם של הקירות מצפון, דרום, מזרח ומערב ישנן יציאות ברוחב של 3 מ'.
גובהה של תקרת החדר הוא 4.5 מ', אך גובהם של המסדרונות 3 מטרים בלבד.
הקירות, הרצפה והתקרה עשויים אבן מחוספסת. ישנם כמה בקעים וסדקים בקירות האבן, אולם הם צרים מאוד. בדיוק במרכז החדר ניצב פסל מאבן של אשה עטוית שריון. אתה בוחן אותו בזהירות, ובסופו של דבר אפילו נוגע בו – אולם זהו סתם פסל פשוט, ואין בו דבר מכושף או מיוחד.
נכנסת לחדר זה דרך המסדרון הדרומי, המוביל החוצה לאוויר הצח ולאור־השמש. שאר המסדרונות חשוכים. האור מן הפנס שלך מאיר מעט, אך החדר גדול וצללים אורבים בכל פינותיו. האם תבחר:

לעצור ולהאזין?	קרא את 42
לחפש בחדר?	קרא את 57
ללכת לאורך מסדרון?	קרא את 58

2 חזרת החוצה! אם אתה רוצה לשוב פנימה, קרא את מס' 1. אם אתה רוצה לסיים, הפסק לקרוא פה והנח שהלוחם שלך שב לעיירה. אם הרגת מפלצות כלשהן או מצאת אוצרות כלשהם, קרא את 88 כדי לגלות כמה נקודות ניסיון צברת. אם אתה רוצה לקנות אספקה, קרא את 89.

3 אתה הולך דרומה ועוזב את המערות. ניתן לך ללכת הביתה, ולסיים בכך הרפתקה זו, או שתוכל לחזור לחדר הראשון. קרא את 2 אם תרצה הוראות נוספות.

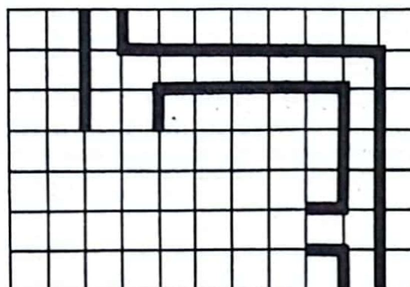
4 אתה הולך דרומה מן החדר המשונה. אם כבר הרגת את המפלצות ולקחת את האוצר מחלק זה של המבוך, קרא את 23. אם לא, קרא את 44.

5 אתה מחליט לשוב לחדר הפסל. חזור ל־1.

6 אתה חוזר לחדר הפסל. קרא את 58.

7 אתה פונה בסיבוב, והולך לאורך המסדרון עד שאתה נכנס לחדר. קרא את 9.

8 לאחר הפנייה ממשיך המסדרון 15 מ' מערבה ומתרחב לחדר. הוסף את **שרטוט אזור 8** לזה שלך ואחר־כך קרא את 54


שרטוט אזור 8

9 אתה יכול ללכת באחת משלוש דרכים. האם אתה רוצה:

ללכת צפונה?	קרא את 21
ללכת מזרחה?	קרא את 53
לשוב לחדר הפסל?	קרא את 36

10 אם כבר הרגת את המפלצות ולקחת את האוצר מחלק זה של המבוך, קרא את 9. אם לא, המשך:
המסדרון ממשיך 6 מ' צפונה מן החדר, ואז פונה ימינה. אתה מציץ מעבר לפינה, ורואה שהמסדרון ממשיך 6 מטרים ומתרחב לחדר נוסף. קרא את 54.

11 אתה מתקרב לחדר בשקט ואינך רואה שום דבר יוצא־דופן. אולם כאשר אתה פוסע אל תוך החדר, מזנקים כמה עכברושים ענקיים מהפינה שלימינך ומתקיפים אותך!
שניים מהם פוגעים בך, וגורמים בסך־הכל 3 נקודות של נזק. להפתעתך אתה מגלה כי נקלעת לקרב, וכי אינך יכול להימלט. קרא את 83.

12 שיחה עם היצור לא מועילה כלל. הוא תוקף בזמן שאתה מדבר, וזוכה למכה אחת חופשית. קרא את 86, ונהל את הקרב בצורה רגילה, אחרי שתתן למפלצת התקפה חופשית אחת.

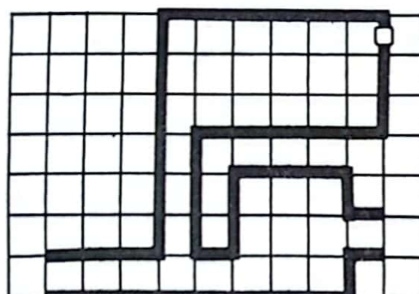
13 הרגת את שני השלדים! כאשר אחד מהם "מת", עצמותיו מתמוטטות בערימה וחרבו החלודה נופלת לרצפה ומשמיעה קול צילצול.
אתה חוקר את הסביבה, אולם אינך מוצא אוצר כלשהו. אתה מצליח למצוא דלת בקיר המזרחי של החדר. האם אתה רוצה:

ללכת דרומה?	קרא את 62
לפתוח את הדלת?	קרא את 27

14 אתה הולך מערבה ומגיע לחדר נוסף. יש בו יציאה מצד דרום, המובילה החוצה, ועוד מסדרון נוסף המוביל מערבה. אינך רוצה ללכת מערבה, מאחר ואתה יודע שטורפי־הגופות נמצאים בכיוון ההוא.
אתה מזהה את החדר! זהו חדר הכניסה בהרפתקה הראשונה בחייך! זהו המקום שבו פגעת בגובלין והוא ברח. האם אתה רוצה:

לחזור מזרחה?	קרא את 62
ללכת דרומה?	קרא את 3

15 אם כבר הרגת את כל המפלצות בחלק זה של המבוך, קרא את 61. אם לא, המשך:
המסדרון מוביל צפונה ומתרחב לחדר. האזור נראה כמו **שרטוט 15** (צרף אותו למפה שלך):
כשאתה מציץ אל תוך החדר, אתה רואה בו שני שלדים, עם חרבות חלודות בידיהם. הם עומדים במרחק של 3 מ' ממך, מעבר לפינה. לפתע, בשקט מוחלט, הם צועדים קדימה, מחייכים חיוך נורא ומכים בך. אחד מהם פוגע, וגורם לך 2 נקודות של נזק. קרא את 26.


שרטוט אזור 15

16 אתה עוזב את חדר מפלצת־החלודה, בכיוון מערב. האם כבר מיפית אזור זה של המבוך?
אם לא, קרא את 28. אם כן, קרא את 62.

17 המסדרון ממשיך 9 מטרים צפונה, ואז מתפצל ממנו מעבר צדדי לשמאל (מערב). המסדרון הראשי ממשיך 9 מטרים נוספים ואז פונה שמאלה. כשאתה מגיע למעבר הצדדי, אתה רואה שהוא ממשיך 3 מ' מערבה ומתרחב לחדר משונה. קרא את 49.

18 אתה נכנס לחדר בזהירות ורואה 2 גובלינים בפינה מרוחקת. הם אוחזים חרבות, ונראה שציפו לבואך. הם תוקפים וכל אחד מהם זוכה בהתקפה חופשית אחת טרם שאתה מספיק להגיב. קרא את 85 ונהל את הקרב בצורה הרגילה, אך זכור לתת לכל גובלין התקפה אחת חופשית בהתחלה.

19 אתה חושד שנמצאים כאן גובלינים, לכן אתה סוגר את כיסוי האור שעל הפנס שלך ומתגנב כדי להציץ אל תוך החדר. אתה שומע דיבור שקט בשפה שאינך מבין.
אתה מציץ מעבר לפינה, ורואה שני גובלינים מצד ימין, בקצהו הדרומי של החדר. נראה שהם מדברים על משהו ואינם מבחינים בך. האם תרצה:

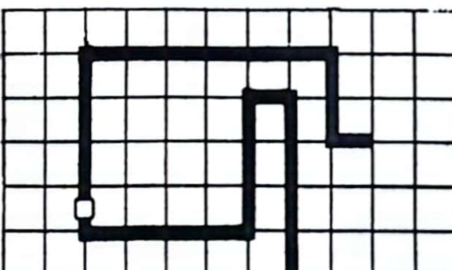
ללכת חזרה?	קרא את 32
לשוחח איתם?	קרא את 50
לתקוף?	קרא את 63

20 אתה מחליט שתעזוב את הגובלינים במנוחה, אך כאשר אתה מתחיל לסגת, שולף הגובלין איתו דיברת את חרבו ותוקף! השני עוזב, הולך צפונה ופונה שמאלה. האם אתה רוצה:

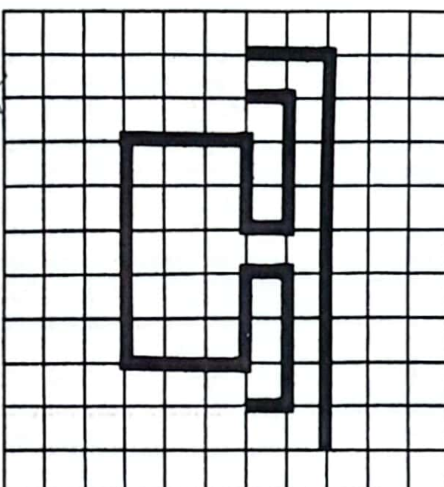
להילחם בגובלין?	קרא את 64
לברוח?	קרא את 73
להמשיך לדבר?	קרא את 51

21 אם כבר חקרת אזור זה, אנא קרא את 52. אם לא, המשך:
החל מהקיר הצפוני של חדר זה, נמשך המסדרון 3 מ' צפונה, פונה שמאלה (מערבה), נמשך 3 מ' נוספים, ומתחבר אל הקיר המזרחי של חדר נוסף.
ישנם כאן גובלינים נוספים! אך כשהם רואים אותך, הם צורחים ונמלטים דרך דלת מוצקה בקיר הצפוני של החדר, וטורקים את הדלת מאחוריהם. החדר נראה כמו **שרטוט 21** (צרף אותו למפה שלך)
אתה עורך חיפוש יסודי בחדר, ומוצא שק קטן ליד הדלת, אשר ככל הנראה נפל מידיו של אחד הגובלינים. השק מכיל 10 פ"כ, 5 פ"ז – ומפתח! עכשיו, האם אתה רוצה:

לפתוח את הדלת?	קרא את 66
לחזור חזרה?	קרא את 37


שרטוט אזור 21

22 אם כבר היית בחדר זה, אנא קרא את 39. אם לא, המשך:
אתה נכנס לחדר המשונה על־מנת לחקור. החדר ריק ונקי, והדבר המיוחד היחיד בו הוא פה ענק בצבע כתום, כ־2+ מטרים אורכו, הנמצא על הקיר המרוחק ממך. החדר נראה כמו **שרטוט אזור 22** – (צרף שרטוט זה למפה שלך):
אתה עורך חיפוש בחדר תוך שאתה מביט ומאזין בזהירות, אולם אינך מוצא דבר. לפתע, בדיוק ברגע שאתה עומד לעזוב, נעות


שרטוט אזור 22

שפתיו של הפה הענקי, ובקול נמוך ורועם הוא אומר, *"הפתעה! אתה כאן בשביל כפול־או־כלום! אם אתה מוכן וגם אם לא, אנו ממשיכים. אלף שין אלף חית שין שין – מה הבא בתור? אם תפתור את החידה, תוכפל כמות האוצר שברשותך. אם תכשל הכל יעלם. אמור, מהי תשובתך?"*
אם אתה מנסה לעזוב, אתה מגלה שהדרך חסומה על־ידי כוח בלתי־נראה. "דע לך שאתה חייב לענות!" רועם הפה.
חשוב על כך, והחלט מהי התשובה לדעתך. לאחר מכן קרא את 82.

23 אתה חוזר לחדר אשר בו היו עכברושי הענק, ממשיך דרכו, ומגיע בחזרה אל החדר הראשון.
קרא את 58.

24 לפתע אתה מרגיש שונה (כאילו הכבידו עליך או הפחיתו ממך משקל, תלוי בתשובה שלך). וללא קשר לתשובה שנתת, הפה צוחק ואומר "בהזדמנות, חזור לכאן!" המחסום הבלתי־נראה איננו, ואתה יכול לעזוב את החדר. אינך מוצא כאן שום דבר נוסף, והפה איננו מדבר עימך שוב. קרא את 40.

25 אתה מחליט שהעכברושים מסוכנים, ולכן אתה חוזר בדרך ממנה באת. העכברושים אינם מבחינים בכך. קרא את 58.

26 אתה עומד מול שני שלדים. האם אתה רוצה:

לדבר איתם?	קרא את 30
לגרש אותם?	קרא את 47

לברוח?	קרא את 72
להילחם?	קרא את 84

27 אתה בוחן את הדלת בקפידה ואינך מוצא דבר משונה לגביה. יש בה חור של מנעול. האם מצאת מפתח? אם כן, קרא את 80. אם לא, קרא את 46.

28 המסדרון נמשך רק 3 מ' מערבה לפני שהוא מתחבר למסדרון נוסף הפונה צפונה; המסדרון הראשי ממשיך מערבה, אל תוך החשיכה. המסדרון הצדדי נמשך 9 מ' צפונה ואז מתרחב לחדר. האם אתה רוצה:

ללכת צפונה?	קרא את 15
להמשיך מערבה?	קרא את 14

29 אתה חוזר לחדר הפסל. קרא את 58.

30 השלדים מתעלמים מפטפוטיך ותוקפים שוב. אחד מהם פוגע בך וגורם לך 2 נקודות נוספות של נזק. חזור ל־26.

31 אתה הולך צפונה מהחדר המוזר. אם כבר עברת דרך חלק זה של המבוך, קרא את 7. אם לא, קרא את 8.

32 אתה מחליט לחזור אחורה. הגובלינים אינם מבחינים בך ואתה חוזר לחדר הפסל. קרא את 58.

33 אתה מחליט לתקוף את הגובלינים, לפני שהם מספיקים להזעיק עזרה. אתה מזנק החוצה וחוסם את בריחתו של הגובלין הראשון. שניהם שולפים את חרבותיהם ותוקפים אותך. קרא את 85, ונהל את הקרב בצורה הרגילה.

34 בשעה שאתה ממשיך לדבר עם הגובלין, אתה רואה 3 גובלינים נוספים מגיעים מכיוון צפון. הם נראים זועמים. האם אתה רוצה:

לברוח?	קרא את 73
להילחם?	קרא את 87

35 אתה מנסה לשוחח עם הגובלינים, אך מסתבר שהם אכזריים ומוכנים לקרב. אחד מהם מניף את נשקו ופוגע בך, פגיעה של 2 נקודות נזק. האם אתה רוצה:

לברוח?	קרא את 73
להילחם?	קרא את 87

36 אתה מחליט לחזור להתחלה. המסדרון מוביל מערבה מכאן ואז פונה דרומה. אתה הולך לאורכו חזרה לחדר הפסל. קרא את 58.

37 אתה חוזר לחדר אשר בו מצאת את הגובלינים לראשונה. קרא את 9.

38 אתה הולך מזרחה, במורד המסדרון הארוך, המסדרון פונה בסיבוב וממשיך דרומה, ואז מגיע למעבר הצדדי המוביל לחדר המשונה. קרא את 49.

39 הפה שואג, "שוב אתה?! הסתלק מכאן, טפילי" אינך מוצא כאן שום דבר בעל ערך. קרא את 40.

40 מכאן, האם אתה רוצה:

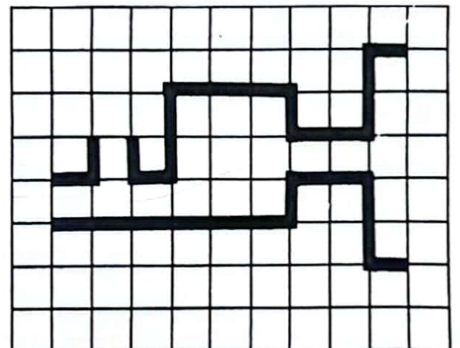
ללכת צפונה?	קרא את 31
ללכת דרומה?	קרא את 4

41 היצור זולל את החלודה, ומתעלם ממך. אתה עובר אותו בריצה דרך החדר ומגיע חזרה אל חדר הפסל. קרא את 58.

42 אתה עוצר ומקשיב, ושומע קול ציוץ ממזרח. חזור ל-1.

43 המסדרון ממשיך 6 מ' מערבה ומתרחב לחדר, הנראה כמו **שרטוט אזור 43** (העתק למפה שלך):

החדר ריק, חוץ מכמה ערימות של אבק אדמדם. אם אתה רוצה לחזור, קרא את 5, ואם אתה רוצה להמשיך קרא את 45.



שרטוט אזור 43

44 בזמן שאתה קרב לחדר, מזנק מהצללים עכברוש ענק ונושך אותך! אתה רואה בחדר שני עכברושים ענקים נוספים. ספוג 2 נק"פ נזק וקרא את 83.

45 אתה נכנס לתוך החדר ומביט סביב. אין כאן דבר מלבד האבקה האדמדמה. כאשר אתה בוחן אותה מקרוב, אתה מגלה כי זוהי חלודה!

אתה שומע חירחור, וכשאתה מרים את מבטך אתה רואה יצור מוזר נכנס לחדר מהמסדרון המערבי.

היצור נראה כמו ארמדיל ענק עם זנב ארוך ושני מחושים דקיקים מלפנים.

הוא מסתער עליך! האם אתה רוצה:

לדבר איתו?	קרא את 12
לברוח?	קרא את 56
להילחם?	קרא את 86

46 אתה מנסה לפרוץ את הדלת בכוח, בלי שימוש במפתח, אולם אינך מצליח. הדלת המוצקה נותרת סגורה לחלוטין. לבסוף אתה נכנע. אתה חולף על פני עצמות השלדים הפזורות וחוזר אל המסדרון הראשי. קרא את 62.

47 אתה מנסה **לגרש** את השלדים, כפי שראית את הכוהנת אלינה מגרשת את טורפי-הגופות, אך שום דבר אינו קורה. הגירוש הוא יכולת מיוחדת שיש רק לכוהנים. שני השלדים מניפים שוב את נשקם לעברך, אך שניהם מחטיאים. חזור לקטע 26.

48 אתה שב לחדר מפלצת-החלודה. האם כבר הרגת את מפלצת החלודה? אם כן, קרא את 55, ואם לא, קרא את 67.

49 אתה יכול להיכנס ולחקור את החדר המשונה, ללכת צפונה, או ללכת דרומה. האם אתה רוצה:

ללכת צפונה?	קרא את 31
ללכת דרומה?	קרא את 4
לחקור?	קרא את 22

50 אתה מברך לשלום את הגובלינים בשפתך שלך, הלשון המדוברת. הם מרימים מבטם, המומים. אחד מהם נוהם משהו בשפתו. השני מחייך אליך ואומר במדוברת: "שלום לך! מה אוכל לעשות למענך?".

הגובלין שנהם מתחיל ללכת צפונה, ומתכוון ככל הנראה לעזוב את החדר. האם אתה רוצה:

להמשיך לשוחח?	קרא את 69
לתקוף?	קרא את 33
לחזור חזרה?	קרא את 20



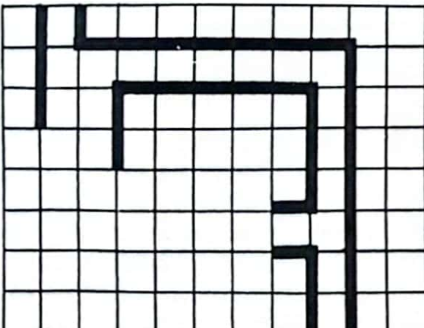
51 אתה מנסה להמשיך בשיחה, אך הגובלין מנסה לתקוף; הוא מחטיא. לפתע אתה שומע קולות של גובלינים נוספים מכיוון צפון, ואתה רואה עוד שני גובלינים מגיעים בחרבות שלופות. נראה כי הם כועסים מאוד. האם אתה רוצה:

לברוח?	קרא את 73
להילחם?	קרא את 87

52 אתה הולך סביב לפינה ומביט אל תוך החדר, אולם אין שם איש. אין כאן גם כל דבר אחר, על כן אתה חוזר לחדר האחרון בו היית. קרא את 9.

53 אם כבר מיפית אזור זה של המבוך, קרא את קטע מספר 38. אם לא, המשך:

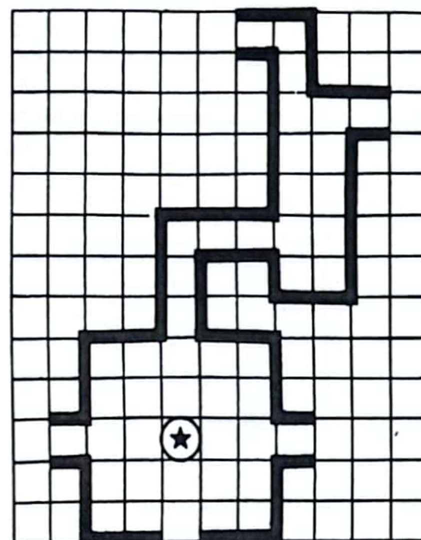
המסדרון ממשיך 15 מ' מזרחה מן החדר, ופונה ימינה, לכוון דרום. אתה מציץ אל מעבר לפינה, ורואה שהמסדרון שבכיוון דרום מתפצל, אחרי 9 מטרים, מעבר צדדי לכיוון מערב. כשאתה מגיע לנקודה זו, אתה רואה כי המעבר הצדדי ממשיך 3 מ' מערבה ומתרחב לחדר נוסף, בעל קירות בצבע כחול. על הקיר שממולך מצוייר פה כתום עצום. קרא את 49, לאחר שתצרף למפתך את **שרטוט 53**:



שרטוט אזור 53

54 החדר נראה כמו **שרטוט אזור 54** (צרף אותו למפה שלך):

מה אתה מצפה לפגוש כאן? אם לא מצאת רמזים ולא שמעת קולות כלשהם, קרא את 18. אם השגת מידע כלשהו על היצורים באזור זה, קרא במקום זאת את 19.


שרטוט אזור 54

55 אתה ממשיך דרך חדר מפלצת החלודה, וחוזר אל חדר הפסל. קרא את 58.

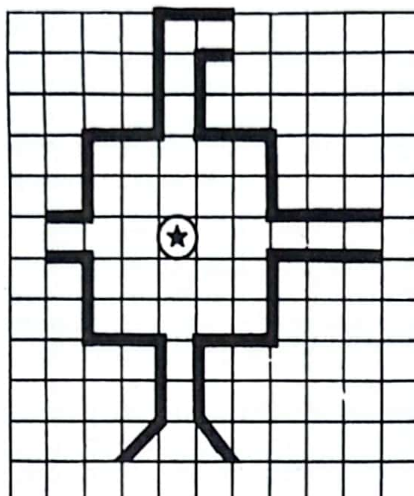
56 כאשר אתה מסתובב כדי לברוח, תוקפת מפלצת החלודה במהירות, וחוסמת את דרכך. אינך מסוגל לסגת! קרא את 86.

57 אתה עורך חיפוש יסודי בחדר, ומוצא פיסת נייר קטנה בגומחה שבאחד הקירות. אתה פותח את הנייר, ומגלה שזהו פתק שנכתב בלשון המדוברת:

עכברושים ממזרח
גובלינים מצפון
היזהר מצד מערב!

אתה מסוגל לראות חלקים מהמסדרונות המובילים אל מחוץ לחדר, ואלו נראים כמו **שרטוט 57**.

מלבד זאת אינך מוצא שום דבר נוסף בחדר. חזור למספר 1 (לאחר שתוסיף שרטוט זה למפה שלך).


שרטוט אזור 57

58 מחדר זה אתה יכול ללכת בכיוונים רבים. האם אתה רוצה:

ללכת מזרחה?	קרא את 79
ללכת מערבה?	קרא את 43
ללכת צפונה?	קרא את 10
ללכת דרומה?	קרא את 2

59 כשאתה מתקרב לחדר, אתה שומע עוד ציוצים. אתה סוגר את תריסיו של הפנס, כך שבוקע ממנו רק אור אדמדם ועמום, ואז מציץ אל תוך החדר. אתה רואה שלושה עכברושים ענקיים מתרוצצים בחדר, ומעט אוצר פזור בקרבתם. האם אתה רוצה:

ללכת חזרה?	קרא את 25
לשוחח עימם?	קרא את 74
לנסות להפחיד אותם?	קרא את 77
לתקוף?	קרא את 68

60 השריון, המגן, החרב והפגיון שלך, כולם נהפכו לחלודה על ידי מפלצת החלודה האיומה! אולם כעת, משלא נותרה לך מתכת, היצור מפנה לך את גבו, ואין לו יותר כל עניין בך. כעת אתה רואה שאין לו לא שיניים ולא ציפורניים, וכי למעשה אין הוא מסוגל להזיק לך!

אתה רואה כיצד הוא מרחרח את אחת מערימות החלודה, ומתחיל לאכול ממנה תוך שהוא מתעלם ממך לחלוטין.

אתה מביט סביב בחדר, תוך שאתה פוקח עין על היצור. ישנן אבני-חן, הפזורות פה ושם בחדר, חלקן מכוסות חלודה; אתה אוסף שש מהן! ערכן הכולל הוא 300 פ"ז. מאחר שאתה חסר כל שריון וחסר נשק, אתה הולך מזרחה לחדר הראשון ויוצא משם החוצה, בחזרה לכיוון העיירה.

כעת קרא את 88, על-מנת למצוא את מספר נקודות הניסיון שצברת בהרפתקה זו. אתה צריך גם לגשת ולקנות לעצמך שריון וכלי-נשק חדשים. בקטע 89 תמצא טבלה של סוג ומחיר הציוד שתוכל לקנות.

61 אתה מביט לתוך חדר השלד, ורואה שכלום לא השתנה. אם כבר בדקת את הדלת, אין לך יותר מה לעשות כאן; קרא את 62.

אם אתה רוצה לבדוק את הדלת, קרא את 27.

62 אתה בצומת המסדרון מצפון והמסדרון ממזרח למערב. האם אתה רוצה:

ללכת צפונה?	קרא את 15
ללכת מזרחה?	קרא את 48
ללכת מערבה?	קרא את 14

63 אתה מזנק החוצה ותוקף את הגובלינים! אתה זוכה לשתי התקפות חופשיות בטרם שהם מספיקים לשלוף את חרבותיהם. קרא את 85, ונהל את הקרב בצורה הרגילה, לאחר שאתה מבצע את 2 ההתקפות החופשיות שלך.

64 אתה מתקיף את הגובלין. אתה מחטיא במכתך הראשונה, והגובלין גם הוא מחטיא אותך. אתה רואה שני גובלינים נוספים מגיחים מן המסדרון הצפוני, הם מנופפים בחרבותיהם ונראים כועסים מאוד. האם אתה רוצה:

להמשיך להילחם?	קרא את 87
לברוח?	קרא את 73

65 זכית בקרב הגדול עם הגובלינים. יישר כח! היה זה קרב קשה בשביל לוחם יחיד. אל תשכח כי התחלת בהרפתקתך עם **שיקוי מרפא**, המסוגל לרפא את כל הנזק שנגרם לך (אם טרם השתמשת בו).

תוך כדי חיפוש בחדר אתה מוצא 100 פ"כ ו-50 פ"ז בשקים קטנים שסחבו הגובלינים איתם. נראה כי חרבותיהם חלודות וחסרות-ערך, ואין ברשותם שום דבר אחר בעל-ערך. האם אתה רוצה:

ללכת מערבה?	קרא את 36
ללכת צפונה?	קרא את 21
ללכת מזרחה?	קרא את 53

66 אתה מנסה לפתוח את הדלת, אך נכשל. המפתח שלך איננו מתאים. אתה שומע קול של גובלין, מהצד השני, האומר במדוברת: "לך מכאן! איננו רוצים דבר!" אם אתה רוצה, אתה יכול להמשיך לנסות ולפתוח את הדלת, אולם נראה כי הגובלינים חסמו אותה.

בסופו של דבר יהא עליך לחזור. קרא את 37.

67 מאחר שלא הרגת את מפלצת החלודה, היא עוד נמצאת שם, ואוכלת חלודה. האם אתה גורר תיבה גדולה מלאה מטבעות?

כן	קרא את 81
לא	קרא את 41

68 אתה מזנק החוצה ותוקף את העכברושים. קרא את 83, אך בצע שתי התקפות חופשיות בעצמך טרם שיספיקו העכברושים לעשות דבר! אחר־כך נהל את הקרב בצורה הרגילה.

69 בעוד אתה ממשיך לדבר, קם אחד הגובלינים, עוזב את החדר והולך צפונה ושמאלה. השני מנסה להראות ידידותי, אולם אתה מרגיש שאיננו מחבב אותך. לפתע, אתה שומע גובלינים נוספים באים מן הצפון. האם אתה רוצה:

לתקוף?	קרא את 64
לברוח?	קרא את 73
להמשיך לדבר?	קרא את 34

70 הרגת את מפלצת־החלודה הנוראית! אתה עורך חיפוש בחדר ומוצא 10 אבני־חן מפוזרות, חלקן בחריצים ושקעים וחלקן בערימות החלודה. ערכן הכולל של אבני־החן הוא 600 פ"ז! עכשיו, האם אתה רוצה:

ללכת מערבה?	קרא את 28
לחזור מזרחה?	קרא את 6

71 אתה קרב אל החדר בזהירות, תוך כדי האזנה לציוצים. לפתע, מזנקים עליך שלושה עכברושים ענקיים שהתחבאו בצללים. הם תוקפים! אחד מהם נושך אותך וגורם לך 1 נקודת נזק. קרא את 83.

72 כאשר אתה מסתובב כדי לברוח, פוגע בך אחד השלדים וגורם לך נזק של עוד 1 נקודה. אם אתה עוד בחיים, אתה רץ דרומה, למסדרון, ושם אתה יכול לפנות מזרחה או מערבה. אתה מביט לאחור ורואה שהשלדים אינם באים בעקבותיך . אתה עוצר כדי להרגיע את הדופק. קרא את 62.

73 אתה מחליט להימלט. בעודך מסתובב ומתחיל לרוץ, פוגע בך אחד הגובלינים בחרבו וגורם לך נזק של 2 נקודות. (אם מס' נקודות הפגיעה שלך הגיע לאפס, אתה מת, אלא אם נמצא בידיך שיקוי המרפא וביכולתך לשתות אותו; אם לא הגיע מספר הנק"פ שלך לאפס, המשך לקרוא. אם כן - קרא את קטע 90). אתה רץ חזרה אל החדר הראשון וממשיך דרך המעבר הדרומי, לעבר אור־השמש .

חבורת גובלינים רצה אחריך, תוך כדי ניפנוף חרבותיהם וצעקות. הם עוצרים בפתח המערה, ושם הם ממשיכים לצרוח ולנפנף בנשקם; אך הם רבים מכדי שתוכל לנצחם. אתה מחליט לשוב הביתה.

זהו סוף ההרפתקה שלך. קרא את קטע 88, כדי לגלות כמה נקודות ניסיון צברת ומה שוויים של האוצרות שברשותך. אם אתה מעוניין לקנות מעט אספקה, תמצא רשימת ציוד ומחירים בקטע 89.

74 אתה מנסה לדבר עם העכברושים, אך דיבורים אינם עוזרים. בנסיונך לשוחח רק חשפת את עצמך להתקפתם! אחד מהם נושך אותך וגורם לך נזק של 1 נקודה. קרא את 83 על־מנת לסיים את הקרב.

75 הבסת את צמד הגובלינים! לפני שאתה מספיק להעיף מבט סביב החדר, אתה שומע רעשים מצפון. שלושה גובלינים נוספים מגיעים במורד המסדרון הצפוני. חרבותיהם שלופות והם נראים כעוסים. האם אתה רוצה:

לברוח?	קרא את 73
לשוחח?	קרא את 35
להילחם?	קרא את 87

76 אתה מגיע לחדר העכברושים; הוא ריק. האם אתה רוצה:

ללכת צפונה?	קרא את 17
ללכת מערבה?	קרא את 6

77 אתה מחליט לנסות ולהבהיל את העכברושים. אתה מזנק החוצה בצרחות, תוך כדי נפנוף חרבך ונענוע הפנס. אחד מן העכברושים בורח צפונה, אולם האחרים תוקפים אותך! קרא את 83.

78 זכית בקרב נגד העכברושים הענקיים! לאחר חיפוש בחדר, אתה מוצא 100 פ"נ ועוד 100 פ"כ מפוזרים במאורת העכברושים המטונפת. אתה שם את המטבעות בשקים שאתה סוחב עימך. כעת, האם אתה רוצה:

ללכת צפונה?	קרא את 17
ללכת מערבה?	קרא את 6

79 אם כבר היית בחלק זה של המבוך, קרא את קטע 76. אם לא, המשך:

המסדרון ממשיך 15 מ' מזרחה ואז מתרחב לחדר נוסף. למי אתה מצפה כאן, ומדוע? ייתכן ומצאת רמז אחד או שניים - פתק המזכיר יצורים שונים וקולות שאיפשרו לך לגלות מי נמצא בחדר. אלו מרמזים אלה מצאת?

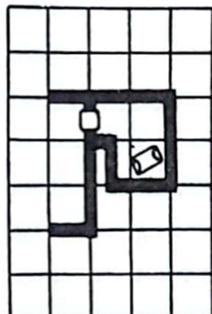
אף אחד מהם?	קרא את 11.
רק את הפתק?	קרא את 44.
רק קולות?	קרא את 71.
שני הרמזים?	קרא את 59.

80 אתה מכניס את המפתח למנעול ומסובב אותו עד שאתה שומע "קליק". אתה מחזיר את המפתח למקומו ופותח את הדלת.

מעבר לדלת ישנו חדר קטן! האזור נראה כמו **שרטוט 80 א'** (צרף אותו למפה שלך):

החדר ריק מלבד תיבה גדולה ויחידה ליד אחד הקירות. אתה ניגש אליה ומגלה כי היא עשויה עץ כבד ומוקפת רצועות מתכת. היא אינה נעולה (למרבה המזל), ואתה פותח אותה בזהירות. אך אבוי - היא ממולכדת. בצע גילגול הצלה מפני בדידי־קסם! (עליך לגלגל 13 ומעלה ב–1ק20).

גילגול הצלה זה משמש לדברים רבים, באופן כללי, הוא קובע אם אתה אתה מספיק לקפוץ אל מחוץ לתחום הסכנה - כגון קרן של בדיד קסם.



שרטוט אזור 80 א'

במקרה זה הסכנה היא להב, המורכב על שפתה של התיבה ומחובר לקפיץ מתכת. כאשר אתה פותח את המכסה, הלהב קופץ לעברך.

אם הצלחת בגילגול ההצלה, אתה קופץ אחורה והלהב מחטיא אותך. אם נכשלת בגילגול ההצלה, אתה סופג 4 נקודות נזק! אם כתוצאה מהמכה הגיע מספר נקודות הפגיעה שלך לאפס או פחות, אתה יכול לתפוס את שיקוי המרפא שלך - אם לא השתמשת בו - ולשתות אותו לפני שתאבד את הכרתך. הוא יירפא אותך במעט, אך יחזיר לך רק 4 נקודות פגיעה. אם לא נותר בידיך השיקוי - חבל, אולם אתה מת!

(הערה מיוחדת: במשחקים קבוצתיים , אינך יכול לנהוג כך. אפס נקודות פגיעה פרושן מוות מיד ולא נותר לך זמן נוסף לצורך פעולה כלשהי).

אם המלכודת הורגת אותך, קרא את 90.

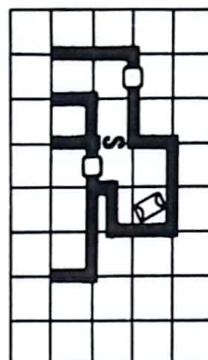
אם אתה ניצל מן המלכודת, המשך לקרוא.

אתה מביט לתוך התיבה, ורואה מאות מטבעות: 500 פ"נ, 200 פ"כ ו–200 פ"א. אתה סוגר את התיבה ומתחיל לגרור אותה איתך החוצה. כשאתה סוגר את המכסה, אתה רואה חור הצצה, ברוחב של כשני סנטימטרים, בקיר הצפוני. הוא היה מוסתר על־ידי הדלת כאשר נכנסת.

אתה מביט דרכו ורואה מסדרון קצר נמשך 9 מ' צפונה ופונה שמאלה. בפינה, בצד מזרח, נמצאת דלת גדולה ושני מוטות מוצקים לרוחבה. גובלין אחד ניצב ליד הדלת וכנראה עומד על המשמר.

האזור נראה כמו **שרטוט 80 ב'**.

ליד חור ההצצה יש סדק בקיר. אתה מבין לפתע כי ייתכן והסדק הוא קצהה של דלת סתרים! תיבת אוצרות זו היתה בוודאי שייכת לגובלינים! אתה אינך מסוגל לפתוח את דלת הסתרים, ועל־כן אתה גורר את התיבה החוצה. אתה חולף על פני עצמות השלדים המפוזרות על הרצפה, ופונה דרומה לעבר המסדרון הראשי. קרא את 62.



שרטוט אזור 80 ב'

81 אבוי! כשאתה נכנס אל החדר, מרימה מפלצת החלודה את מבטה ממזונה, נוהמת ורצה לקראתך. היא ממהרת אל התיבה שאתה גורר, ולפני שאתה מספיק להימלט, היא מפוררת את רצועות המתכת המקיפות את התיבה. התיבה מתפרקת, המטבעות מתפזרים לכל עבר, והיצור, בשמחה רבה, הופך את כל המטבעות לחלודה! האם אתה רוצה:

ללכת מזרחה?	קרא את 29
ללכת מערבה?	קרא את 16
לתקוף את היצור?	קרא את 86

82 אם ניחשת את התשובה הנכונה, תוכל להכפיל את כמות האוצר שברשותך. אם לא, **הכל נעלם**, והדמות שלך נותרת ללא אוצר.

התשובה היא "ש". האותיות מסמלות את המלים: א־חת, ש־תיים, ש־לוש, א־רבע, ח־מש, ש־ש, ו– ש־בע. הבא ב"תור" הוא ש־מונה!

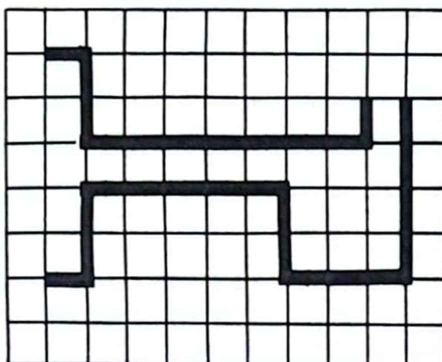
כעת קרא את 24.

83 אתה נלחם בעכברושים ענקיים. נמצאים כאן שלושה, אלא אם כן הברחת אחד מהם. האזור בו מתרחש הקרב נראה כמו **שרטוט 83**.

עכברושי ענק: 17	נ :1ק3
אתה : 10	נק"פ:2 לכל אחד

נהל את הקרב כרגיל, והיעזר **ברשימת הפעולות בקרב** כדי לוודא כי אתה מבצע זאת כראוי. אם אינך זוכר מה פירוש "1ק3", קרא שנית את הקטע "קוביות-משחק" (בעמוד 11).

כל העכברושים יילחמו עד מוות. אם אתה בורח אחד העכברושים נושך אותך כשאתה מסתובב (גלגל קובייה לקביעת הנזק שאתה סופג). אחר־כך, אם עודך בחיים, אתה יכול לשוב לחדר הפסל. במקרה זה, קרא את 58. אם תהרוג את העכברושים, קרא את 78. אם העכברושים יהרגו אותך, קרא את 90.



שרטוט אזור 83

84 אתה נלחם בשני שלדים.

שלדים : 16	נ : 1ק6
אתה : 10	נק"פ:4 לכל אחד

היעזר **ברשימת הפעולות בקרב** כדי לנהל קרב זה. השלדים יילחמו עד אשר יושמדו. אם אתה מחליט לברוח, קרא את 72. אם תשמיד את השלדים, קרא את 13. אם השלדים יהרגו אותך, קרא את 90.

85 אתה נלחם בשני גובלינים !

גובלינים : 17	נ : 1ק6
אתה : 11	נק"פ: 5 לכל אחד

זכור לבצע שני גילגולים בשביל הגובלינים; כל אחד מהם זוכה לנסות ולפגוע בך, לאחר שניסית לפגוע באחד מהם.

היעזר ברשימת הפעולות בקרב כדי לוודא שאתה מנהל את הקרב כראוי. אם תחליט לברוח, קרא את קטע 73. אם תהרוג את הגובלינים, קרא את 75. אם הגובלינים יהרגו אותך, קרא את 90.

86 אתה נלחם במפלצת החלודה!

מפלצת חלודה : 13	נ : חלודה
אתה : 15	נ ק"פ: 15

היעזר ברשימת הפעולות בקרב כדי לוודא כי אתה מנהל את הקרב כראוי.

אם פוגעת בך מפלצת־החלודה, היא אינה גורמת לך כל נזק. במקום זאת, היא גורמת לחפצי מתכת ליהפך לחלודה! כאשר אתה מנהל את הקרב, היעזר בהערות הבאות כדי למצוא את השפעות כל פגיעה.

אם אתה מחליט לברוח, המפלצת מקבלת התקפה חופשית אחת ונזקקת רק לגילגול פגיעה של 9 או יותר. אתה יכול לברוח לאחר־מכן , אך אתה יכול לרוץ רק מערבה או חזרה מזרחה (אל חדר הפסל). אם אתה פונה מזרחה, קרא את 1. אם תחליט ללכת מערבה, קרא את 28. אם תהרוג את מפלצת החלודה קרא את 70.

אם כבר היית כאן, ייתכן שכמה מהחפצים אותם נזכיר בהמשך כבר אינם בידיך. יהא עליך לזכור כמה פגיעות ספגת בקרב שעבר ולהמשיך כעת בקרב החל מאותו מספר והלאה. זכור לעקוב אחר הציוד שעוד נותר בידיך.

פגיעה ראשונה: המגן שלך הופך לחלודה ומתפרק. כעת זקוקה מפלצת החלודה רק לתוצאה של 11 או יותר כדי לפגוע בך. קרא את ה"הערה מיוחדת" שבהמשך.

פגיעה שנייה: השריון שלך הופך לחלודה. עכשיו זקוק היצור רק לתוצאה של 6 ומעלה לפגוע בך.

פגיעה שלישית: חרבך הופכת לחלודה! יהיה עליך לשלוף את פגיונך אם ברצונך להמשיך בקרב.

פגיעה רביעית: פגיונך הופך לחלודה! אתה נותר ללא כלי־נשק. קרא את קטע מספר 60.

הערה מיוחדת: כשאתה מאבד את המגן שלך או את השריון שלך, קל יותר לפגוע בך. כל היצורים שתיתקל בהם מאוחר יותר יזכו לבונוס לגילגולי הפגיעה שלהם. אם אבד מגינך, תן להם בונוס של 1+. אם אבד גם שריונך, הבונוס הוא 7+. רשום בונוס מיוחד זה על גבי דף הנייר שלך, והתחשב בו בכל קרב, עד שתשיג שריון או מגן חדשים.

רשימת הפעולות בקרב

פעולות השחקן

1. בצע גילגול לפגיעה במפלצת מסויימת.
2. אם פגעת, גלגל 1ק6 והוסף 2+ לתוצאה בשל בונוס הכוח שלך, על־מנת למצוא את כמות הנזק שגרמת לאותה מפלצת; אחר־כך:
3. החסר נזק זה ממס' נקודות הפגיעה שנותרו למפלצת. כאשר מספר נקודות הפגיעה שלה יגיע לאפס (או פחות), המפלצת מתה.

פעולות המפלצת

4. בצע גילגולי פגיעה, אחד עבור כל אחת מן המפלצות (ייתכן וכמה מפלצות תוקפות את הלוחם שלך בו־זמנית !)
5. גלגל את קוביות המשחק (אלו שנרשמו בתור הנזק שגורמות המפלצות) פעם אחת על כל התקפה הפוגעת בך, סכם את תוצאותיהם של כל הגילגולים כדי למצוא את הנזק שנגרם לך. אחר־כך:
6. החסר את הנזק ממספר נקודות הפגיעה שלך. אם מספר נקודות הפגיעה שלך מגיע לאפס או פחות, אתה מת.

87 אתה נלחם בשלושה גובלינים!

גובלינים : 17	נ: 6ק1		
אתה : 11	נק"פ: 5 לכל אחד		

זכור לבצע שלושה גילגולי פגיעה עבור המפלצות לאחר כל גילגול פגיעה שלך, אחרי שתהרוג אחד או שניים מן הגובלינים, תוכל לתת להם רק שני גילגולי פגיעה, ולאחר מכן רק גילגול אחד.

היעזר **ברשימת הפעולות בקרב** כדי לוודא שאתה מנהל את הקרב כראוי.

אם תחליט לברוח, קרא את 73.
אם תהרוג את הגובלינים, קרא את 65.
אם הגובלינים יהרגו אותך, קרא את 90.

88 כאשר אתה מסיים הרפתקה זו, אתה מקבל עוד נקודות ניסיון. ראשית, רשום את כל האוצרות שהוצאת מן המבוך (התעלם מכל מה שאיבדת), ואז חשב את ערכם בפיסות זהב (העזר בהסבר על שיטת הממון וערכי המטבעות, ההסבר נמצא בעמוד 10). אתה מקבל 1 נק"נ עבור כל 1 פ"ז ששווה האוצר, וזאת בנוסף לקבלת האוצר עצמו.

לאחר שסיכמת את האוצרות, מצא את מספרן של נקודות הניסיון שאתה מקבל עבור הריגת מפלצות, תוך שימוש בטבלה זו:

עכברושים ענקים	5 עבור כל אחד
גובלינים	5 עבור כל אחד
שלדים	10 עבור כל אחד
מפלצת־החלודה	300 נקודות ניסיון

כדי לקבל את סך הכל הסופי של נקודות הניסיון שצברת בהרפתקה זו, חבר סכום זה עם מס' הנק"נ שקיבלת עבור האוצרות, והוסף לסכום הסופי את הבונוס 10%+ שלך. (עשה זאת על ידי שתשמיט את הסיפרה האחרונה של סכום נקודות הניסיון שלך, והוסף את המספר שתקבל לסכום הכולל). אחר כך, הוסף את סכום הנק"נ (כולל הבונוס) לסכום אשר כבר נמצא ברשות דמותך (על צידו האחורי של דף הדמות שלך), כך תקבל את הסך־הכל החדש שלך.

לסיום, הוסף את האוצרות שמצאת לממון שכבר היה בידיך.

דוגמה: נניח שהרגת את מפלצת החלודה ומצאת שם 6 אבני־חן, שערכן הוא 600 פ"ז. הרגת גם 3 עכברושים ענקים, ואחר כך מצאת 100 פיסות נחושת ו־100 פיסות כסף.

נניח גם כי אין לך כל רשימות נוספות.

אם תביט בטבלת המרת הכספים, תראה כי 100 פ"נ = 1 פ"ז; 100 פ"כ = 10 פ"ז. אם תחבר זאת לערכן של אבני־החן, תגלה שערך האוצר החדש שמצאת שווה ל־ 611 פ"ז.

עבור המפלצות, אתה מקבל 300 נק"נ עבור מפלצת החלודה, ועוד 15 נק"נ (5 עבור כל אחד) תמורת העכברושים הענקים. הסכום הוא אם כן 315. אם תחבר סכום זה ל־611 הנק"נ המגיעות לך עבור האוצר, תגלה שסך הנק"נ בהן אתה זוכה הוא 926.

כעת עליך למצוא את 10% הבונוס שלך. אם תשמיט את ה־6, תגלה שהבונוס הוא 92. כעת הוסף את הבונוס ל־926 הנקודות בהן זכית.

הסכום המתוקן (כולל הבונוס) הוא 1018, וכעת עליך להוסיף אותו לסכום הנוכחי, של 523 נק"נ, שכבר נמצא בידיך.

סכום הנק"נ החדש שלך הוא 1541 - כך שאתה זקוק לפחות מ־500 נק"נ בכדי לעלות לדרגה השניה!

לבסוף, אתה מוסיף את האוצר הממשי - 6 אבני־חן (ששוות 600 פ"ז), 100 פ"נ ו־100 פ"כ - לרשימת האוצרות שלך.

בזאת מסתיימת הרפתקה זו. אתה יכול לעבור אל ההרפתקה הבאה, או לרכוש לעצמך ציוד נוסף. אם ברצונך לקנות משהו עתה, קרא את 89.

89 אתה רוצה לערוך קניות. אינך צריך לעשות מזה סיפור שלם (כפי שעשינו בתחילת מסע זה), אתה יכול פשוט לדמיין שאתה מבקר במס' חנויות שונות בעיירה וקונה מה שאתה זקוק לו. החפצים שאתה עשוי לקנות - שריון, כלי־נשק או ציוד - רשומים משמאל, יחד עם מחיריהם.

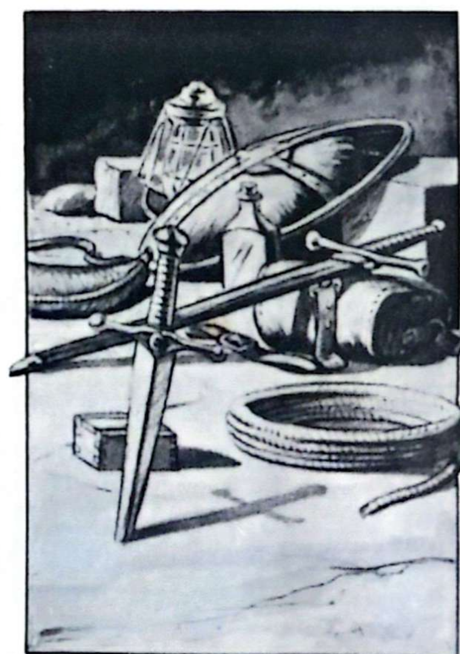
כדי לערוך מסע קניות, רשום קודם את החפצים שאתה רוצה ואת מחיריהם על דף נייר. לאחר מכן חבר את המחירים כדי למצוא את הסכום הכולל. אם אתה יכול להרשות לעצמך את מה שרצית, החסר את המחיר הכולל מהממון שלך, ורשום את החפצים החדשים בריבוע "חפצים רגילים" שמצידו האחורי של טופס הדמות. אל תשכח לרשום בריבוע הממון את הסכום החדש, לאחר ההפחתה.

(הערה: להרפתקאות קבוצתיות ניתן להשיג ציוד וכלי־נשק נוספים, שלא כולם מופיעים ברשימה שכאן. את הרשימה המלאה תמצא באמצע החוברת.)



כלי־נשק וציוד

פריט	מחיר (ב־פ"ז)
כלי־נשק	
חרב	10
שריון	
שריון־עור	20
שריון־שרשראות	40
שריון־לוחות	60
מגן	10
ציוד אחר	
חבל (15 מ' אורך)	1
לפידים (6)	1
מוט (עץ, 3 מ' אורך)	1
נאד־מים (או נאד־יין)	1
פח שמן (בקבוק שמן)	2
פנס	10
קופסת הצתה (עם צור, פלדה, נסורת וזרדי־עץ יבשים)	3
ראי (מפלדה, בגודל כף־יד)	5
שק גדול	2
שק קטן	1
תרמיל־גב מעור	5
מזון:	
יין (ליטר 1)	1
מנות ברזל (מזון משומר המספיק לאדם אחד לשבוע אחד)	15
מנות רגילות (מזון לא־משומר לאדם אחד למשך שבוע אחד)	5



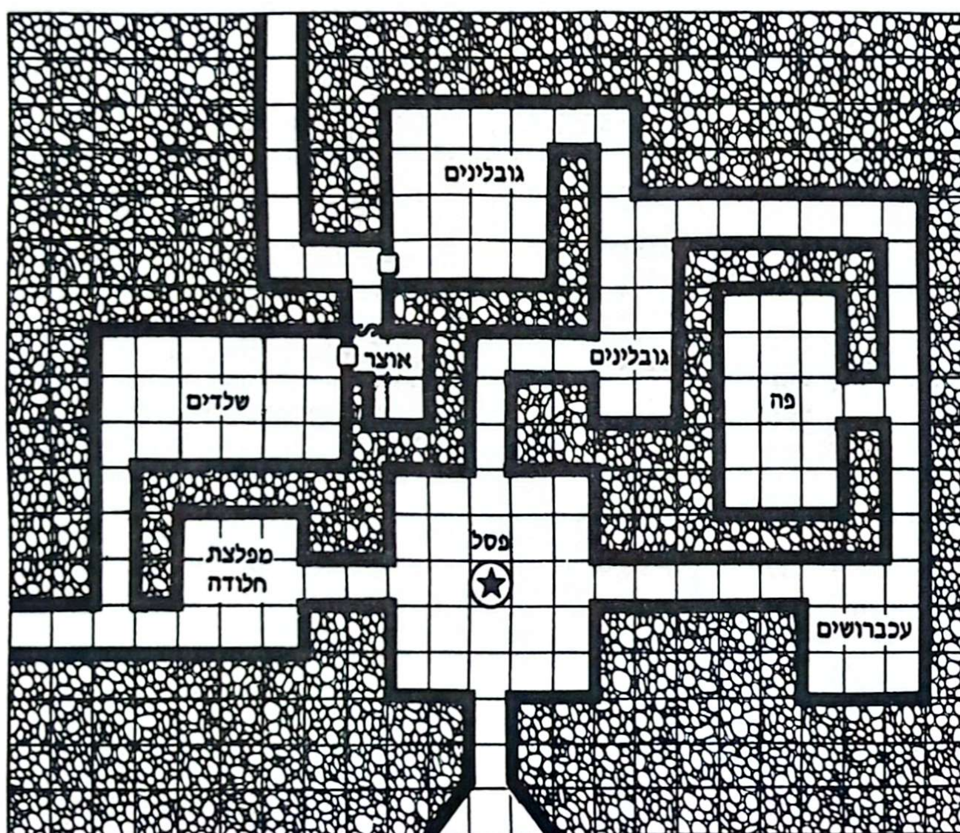
90 הדמות שלך אבדה במבוך. אל תתעצב; דבר זה יכול לקרות בכל פעם שאתה יוצא להרפתקה במשחק מבוכים ודרקונים®, ולעיתים קרובות, שלא באשמתך. זהו סוף הרפתקה זו.

אם תרצה, אתה רשאי להתחיל מן ההתחלה. בכדי לעשות כן, זכור לא לשמור לעצמך אוצרות כלשהם שמצאת לפני שנהרגת. על דמותך החדשה להיות בעלת אותו ציוד, אותה כמות אוצר, ואותו מספר נקודות פגיעה שהיו לה כאשר התחלת הרפתקה זו.

במילים אחרות, אתה מתחיל מבראשית. אם תרצה לעשות זאת, קרא את 1.

לאחר ההרפתקה . . .

נתונה כאן מפה שלמה של המבוך כולו. השווה מפה זו למפה שציירת בעצמך, ובדוק אם אם היו לך קשיים בחלק כלשהו של המבוך, חזור עכשיו אחורה וקרא שנית את הקטע הבעייתי. עתה, לאחר שלמדת את עקרונות המשחק, בוודאי תבין מה היתה הבעיה.



מה עכשיו?

עד כה למדת את רוב הנתונים הדרושים כדי לשחק משחקי מבוכים ודרקונים. תוכל לשחק הרפתקות יחיד נוספות אם תרצה בכך. ישנן הרפתקות יחיד הנמכרות בנפרד -הכוללות, למשל, את מודול־ההרפתקאות **M1–עמק השלגים** ואת מודול ההרפתקאות **M2–מבוך החידות של המינוטאור**.

עם זאת, רוב ההנאה ממשחקי מבוכים ודרקונים היא ממשחק בקבוצה. כדי לשחק בקבוצה, יהיה על אחד מן השחקנים להיות שליט־המבוך (המנחה). המנחה משחק בתפקידי המפלצות ומנהל את המשחק. על מנחה חדש לקרוא את החלק הראשון של החוברת השנייה במערכת זו, ספר־הכללים לשליט־המבוך, לפני שיתחיל את המשחק. שם מופיע כל המידע לו תזדקק, כולל משחק קבוצתי המוסבר שלב־אחר־שלב אשר ממנו יוכלו כולם ליהנות בעוד הם לומדים.

אסור למנחה חדש לנסות ולנהל משחק בטרם שיקרא חוברת זו.

משחק קבוצתי הוא במיטבו עם 3–6 שחקנים. על כל אחד מהם לדעת איך משחקים. אם יש זמן לכך, ורצוי שכל אחד מן השחקנים יקרא גם הוא בחוברת זו, כפי שעשית אתה. אתה יכול גם ללמד מישהו בעצמך, אם תסביר לו מה שלמדת ותיתן לו לשחק את אחת מהדמויות הפשוטות המופיעות בחוברת זו (הלוחם או הגמד, למשל). יהיה עליך גם לסייע לו במהלך המשחק.

כשתשחק עם קבוצה, תוכל לשחק את הלוחם שלך, לבחור אחת משש הדמויות לדוגמה הנתונות באמצע חוברת זו, או ליצור דמות חדשה. לפני המשחק, קרא את תיאור סוג הדמות (עמודים 23–46), גם אם תחליט להמשיך לשחק את הלוחם שלך. כמה מן השחקנים יכולים לשחק את אותה דמות, אם יקראו לדמויותיהם בשמות שונים. תמיד יש צורך בלוחם אחד או יותר. אם יש לכם 4–6 שחקנים בקבוצה, השתדלו לשחק את רוב סוגי הדמויות הנתונים.

נסה לקרוא את שאר החוברת הזאת ולראות איזה מידע נוסף מופיע בה. פרטים נוספים על משחקים קבוצתיים תוכל למצוא בעמ' 50–56. מספר כללים נוספים, שתוכל להוסיף אותם כשתהיה בקי במשחק קבוצתי, מוסברים בעמ' 56–60. אל תנסה לשנן הכל, אך נסה לזכור את ההסברים הכלליים. במשך המשחק תוכלו להיעזר במפתח־הנושאים על כריכתו האחורית של **ספר־הכללים לשליט־המבוך** כדי למצוא את המידע שתזדקקו לו.

סוגי דמות

רובן של הדמויות במשחק D&D הן בני־אדם. אדם יכול להיות כהן, לוחם, קוסם או גנב. בני־אדם הם הנפוצים שביצורים הנבונים.

דמות יכולה גם להיות אל־אנושית: גמד, אלף או זוטון. כל אחד מסוגי דמויות אלה הוא גזע נפרד של יצורים, שכולם נקראים "דמויי־אדם", משום שנראה כי הם בני־אדם בחלקם. דמויי־האדם מכל הגזעים הם קרובים רחוקים של בני־האדם.

באמצע חוברת זו מופיעות שש דמויות לדוגמה. ביחד עם הלוחם שלך, הן מהוות דוגמה לכל אחד משבעת סוגי הדמויות. אתה רשאי לשחק בדמויות אלו במשחק קבוצתי, אך לפני שתעשה כן, קרא את התיאור המלא של אותו הסוג.

אתה יכול גם ליצור דמות חדשה במקום להשתמש באלו המופיעות בחוברת זו. כשתרצה לעשות זאת, יהיה עליך לגלגל קוביות בכדי לקבוע את מידות התכונות של אותה דמות. אם מידות אלה תהיינה גבוהות דיין, תוכל דמות זו להיות דמות־אדם; אם לא, חייבת הדמות להיות בן־אדם. כל הכללים הנוגעים ליצירת דמויות נתונים בעמ' 46–50.



דרישה ראשית

לכל סוג של דמות יש מומחיות. לדוגמה, הלוחם מתמחה בכוח; וכהן מתמחה בחכמה. למומחיות זו קוראים הדרישה הראשית לסוג (בקיצור, ד"ר).

אם מידת ה־ד"ר של דמותך נמצאת מעל הממוצע, הדמות תקבל בונוס בכל פעם שהיא זוכה בנקודות ניסיון. ראה בטבלת השפעות הדרישה הראשית. אך אם ה־ד"ר של דמותך תהיה נמוכה מהממוצע, היא תסבול מעונשין.

הדרישה הראשית של כל סוג נתונה בתיאורו של אותו סוג. מציאת הבונוס או העונשין היא חלק מתהליך יצירת דמות חדשה. לא תזדקק לכך בטרם שתגיע לאותו שלב.

השפעות הדרישה הראשית

מידת הדרישה הראשית	השינוי בניסיון
3–5	-20%
6–8	-10%
9–12	אין שינוי
13–15	+10%
16–18	+20%

גילגולי הצלה

לכל סוג של דמות יש טבלת גלגולי הצלה. העתק את המספרים מהטבלה לדף־הדמות שלך. שליט־המבוך שלך יומר לך מתי תזדקק למספרים אלה בכדי לבצע גילגול הצלה, ואיזה גילגול יהיה עליך לבצע.

כדי לבצע גילגול הצלה, גלגל 1ק20 והשווה את התוצאה למספר שניתן: אם התוצאה שקיבלת שווה למספר הנתון או גבוהה ממנו, פירוש הדבר הוא שגילגול ההצלה שלך מוצלח.

כהן

תיאור

כהן הוא אדם המקדיש עצמו לשירות עיקרון נעלה ואדיר. עיקרון זה הוא לרוב נטייתו של הכהן; לדוגמא, כהן עשוי להקדיש את חייו לשמירה על החוק והצדק. הכהן מאומן היטב בלחימה, וניתן גם ביכולת ללמוד להטיל כשפים לאחר שהוא מגיע לדרגת הניסיון השנייה. כהן בדרגה הראשונה **לא מסוגל** להטיל כשפים כלשהם.

במשחקי D&D, כמו בחיים, יש לאנשים אמונות דתיות ומוסריות. משחק זה איננו עוסק באמונות אלו. אנו מניחים שלכל הדמויות יש אותן, וכי הן אינן משפיעות על המשחק.

כוחות הלחש של כהן נובעים מגודל אמונתו. הכהן מתפלל או עורך מדיטציה, והלחשים נרשמים במוחו באופן מיסטי. בלחשים אלה ניתן להיעזר, מאוחר יותר, במהלך הרפתקה. רוב לחשי הכוהנים מיועדים לריפוי, הגנה ואיסוף מידע. לחשיהם של הכוהנים שונים מלחשי־קסמים. ניתן לכוהנים להשתמש בסוג הלחשים שלהם בלבד.

הכהן שלך מסוגל גם להילחם במפלצות. הכהן, כמו הלוחם, מסוגל ללבוש כל שריון, והוא מוכן לקרב בכל עת. בניגוד לקוסמים, המשתמשים לרוב בלחשיהם במהלך קרבות, הכהן משתמש בלחשיו טרם תחילת הקרבות (לחשי הגנה) לאחר הקרבות (לחשי ריפוי) או לחיפוש כללי (לחשי גילוי וידיעה).

אם לחבורה שלך יש מספיק לוחמים, לא יצטרך הכהן שלך להילחם לעתים קרובות, אך הוא מצויד לצורך לחימה למקרה שיזדקקו לו בקרב.

חפש דרכים בהן יוכלו לחשיך לעזור, בין אם זה לפני הקרבות, במהלכם או לאחריהם.

גילגולי ההצלה של הכהן

קרן מוות או רעל	11
בדידי קסם	12
שיתוק או התאבנות	14
נשיפת דרקון	16
קנים, מטות או לחשי קסמים	15

מספר פרטים על הכהן:

דרישה ראשית: הד״ר של כהן היא חוכמה. אם יש לכהן מידת חוכמה של 13 או יותר, זוכה הדמות בבונוס לנקודות הניסיון, הנצברות בכל הרפתקה.

קוביות פגיעה: בכדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יהיו לכהן, משתמשים בקוביית שש פיאות (1ק6). כהן מתחיל כשברשותו 1-6



נקודות פגיעה (ועוד בונוסים על כושר, אם ישנם כאלו) ומקבל עוד 1ק6 נקודות פגיעה (ועוד בונוס) עם כל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: כהן יכול ללבוש כל סוג שריון, ומותר לו להשתמש במגן.

כלי־נשק: **אסור** לכהן להשתמש בשום כלי־נשק בעל קצה חד; הדבר נאסר על הכהן מטעמי אמונתו, כך שהכהן מסוגל להשתמש רק באלת־ברזל, נבוט, קלע או פטיש־מלחמה.

טבלת הניסיון של הכהן

לחשים נק״נ	דרגה	תואר	מספר לחשים ועוצמה
0	1	עוזר (עוזרת)	אין
1500	2	חכם (חכמה)	1 ראשונה
3000	3	מטיף (מטיפה)	2 ראשונה

הסבר לטבלת הניסיון של הכהן:

נק״נ: כאשר מצטבר מספר זה של נקודות ניסיון, הכהן עולה מייד לדרגת הניסיון הבאה.

תואר: על הכהן שלך להשתמש בתואר זה כאשר הוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, למשל:
״אני קלאריון, כהן בדרגה שלישית״
יהיה על הדמות לומר:
״אני קלאריון, המטיף״.

לחשים: כאן נתונים מספר הלחשים שניתן לכהן להטיל בכל יום, ודרגות העוצמה שלהם. הלחשים עצמם מוסברים בפירוט בהמשך, תחת הכותרת ״כשרונות מיוחדים״.

כשרונות מיוחדים

לכהן יש שני כשרונות מיוחדים: גירוש אל־מתים והטלת לחשי כוהנים.

1. גירוש אל־מתים

לכהן יש את הכוח לאלץ מפלצות אל־מתות לברוח. אל־מת הוא סוג של מפלצת שאינה בחיים (שלדים, זומבים, טורפי־גופות, נקזנים, וסוגים אחרים, בעלי עוצמה גדולה יותר). לדמות מסוג אחר אין השפעה מיוחדת כלשהי על אל־מתים. כשרון מיוחד זה נקרא "גירוש" מפלצות אל־מתות.

כאשר כהן נתקל באל־מת, ניתן לו להתקיף את אותה מפלצת כרגיל (עם כלי־נשק או לחשים), או להחליט לנסות ולגרש אותה. הכהן איננו מסוגל הן לתקוף והן לגרש אל־מתים באותו סיבוב.

כאשר אתה רוצה שהכהן שלך ינסה לגרש אל־מת, פשוט אמור זאת לשליט־המבוך שלך.

לא תמיד מצליח הכהן לגרש את האל־מתים. על השחקן לפנות לטבלת גירוש אל־מתים בידי כהן.

בכדי למצוא איזו השפעה יש לכהן, מצא את דרגת הניסיון של הכהן בצד הימני של הטבלה. אחר־כך קרא באותה שורה, בטור המופיע תחת שמו של סוג האל־מת אותו מנסה הכהן לגרש. אם מופיעה אות, הגירוש מצליח מייד או שאינו מצליח לעולם. אם מופיע שם מספר, גלגל 1ק20, והשווה את התוצאה למספר שניתן. לגירוש מוצלח יש השפעה מיידית.

אם הניסיון הצליח, אל־מת אחד או יותר נסוגים, אך עלולים לחזור.

גירוש אל־מתים בידי כהן

דרגת	סוג האל־מת			
הכהן	שלד	זומבי	טורף־גופות	נקזן
1	7	9	11	א
2	ג	7	9	11
3	ג	ג	7	9

הסברי התוצאות:

7, 9 או 11: בכל פעם שניתן מספר, קיים סיכוי שהכהן יצליח לגרש את המפלצות האל־מתות. השחקן מגלגל 2ק6 (שתי קוביות בנות שש פיאות) ומשווה את הסכום המתקבל למספר שניתן בטבלה: אם הסכום שווה או גדול מן המספר הנתון, הכהן מצליח בניסיונו לגרש את האל־מתים. סיכויו של הכהן משתפרים ככל שהוא עולה בדרגות הניסיון.

ג: הניסיון לגרש את האל־מתים מצליח תמיד.

א: אין השפעה. הכהן איננו מסוגל לגרש סוג זה של אל־מתים.

הצלחה: אם הניסיון לגרש את האל־מתים מצליח, יגלגל שליט־המבוך 2ק6 בכדי לקבוע כמה קוביות פגיעה יש בסך הכל לאל־מתים שיגורשו. מספר זה יש לחלק במספר קוביות הפגיעה של אל־מת בודד מסוג זה, כדי לקבוע כמה אל־מתים גירש הכהן.

(יתכן שלא תגרש את כל האל־מתים בהם נתקלת, אך אם הצלחת בגירוש, יושפע לפחות אחד מהם). מפלצת אל־מתה שאותה מצליח הכהן לגרש לא תוכל לגעת בו, ותימלט רחוק ממנו ככל שתוכל.

2. לחשי כוהנים

כשכהן מגיע לדרגת הניסיון השנייה (לאחר שהוא צובר 1500 נקודות ניסיון), הוא מסוגל להשתמש בלחשים.

השגת הלחשים:

כדי ללמוד לחש, מתפלל הכהן או עורך מדיטציה. תוך כדי כך, מופיע הלחש במוחו של הכהן, כולל הזיכרון והפרטים. מאותו רגע והלאה ניתן לכהן להטיל את אותו לחש. הכהן יזכור כל לחש שקיבל עד לרגע בו הוא מוטל, אפילו אם לא ישתמש בו במשך ימים או שבועות.

כשחקן, כל שעליך לעשות הוא לבחור את הלחש, או הלחשים, שאתה רוצה שדמותך תוכל להטיל. את זה ניתן לך לעשות בתחילת ההרפתקה **בלבד**. תוכל לבחור בכל אחד מהלחשים המתוארים כאן בהמשך.

לא ניתן לך לבחור באף אחד מלחשי־הקסמים; אלו הם לחשים מסוג אחר, ורק קוסם או אלף מסוגלים להטילם.

כהן בדרגה 2 מסוגל להטיל לחש **אחד** בכל יום, כך שלרוב ישתמש רק בלחש אחד בכל הרפתקה. כהן בדרגה 3 מסוגל להטיל **שני** לחשים בכל יום.

כשתהיו מנוסים יותר במשחק, הרפתקאות ימשכו יותר מיום אחד. במקרים כאלו, יוכל הכהן לקבל לחשים חדשים בכל בוקר, אם ינוח מספיק. מותר לו אז לבחור לחשים שונים מאלו שקיבל אתמול, אם ירצה בכך.

הטלת לחשים:

במשחק, כשאתה רוצה שדמותך תטיל לחש, עליך רק לומר לשליט־המבוך שלך. שה"מ עשוי לשאול אותך מספר שאלות: לדוגמא, חלק מהלחשים צריך להטיל על מטרה מסויימת, ועליך לומר לשה"מ מהי אותה מטרה. השחקן **איננו** צריך ללמוד מילים מיוחדות כלשהן. **לדוגמא:** "אני מטיל לחש לריפוי פצעים קלים על ראגון, הגמד."

כאשר כהן מטיל לחש, נעלם אותו לחש מזכרונו באופן מיידי. הכהן אינו מסוגל להטיל את הלחש יותר מפעם אחת, אלא אם כן הוא לומד את אותו הלחש יותר מפעם אחת. במקרה זה ניתן לו להטיל את אותו לחש מספר פעמים זהה למספר שלמד, אבל הדבר בא על חשבון למידתם של לחשים אחרים.

בכדי להטיל לחש, **חייבת** הדמות להיות מסוגלת לדבר ולהניע את ידיה כרגיל. הכהן חייב לעמוד ולהתרכז במשך סיבוב שלם בכדי להטיל את הלחש, ואינו יכול לעשות דבר פרט לכך באותו הסיבוב. לא ניתן להטיל לחשים בשעה שהדמות הולכת, רצה או נלחמת, ואם מפריעים לכהן בשעה שהוא מטיל את הלחש, ייהרס אותו הלחש, אך "יימחק" ממוחו של הכהן כאילו שהוטל.

ניתן להטיל רק לחש אחד בכל פעם. אם הדמות רוצה להטיל יותר מלחש אחד (למשל, להטיל שני לחשים לריפוי פצעים קלים, מיד לאחר קרב), יש לעשות זאת אחד אחרי השני.

כפי שכבר הזכרנו, דרוש סיבוב שלם אחד בכדי להטיל לחש אחד.

סוגי לחשים:

ללחשים מסוימים יש השפעה מיידית. למשל, הלחש **לריפוי פצעים קלים** מרפא את הנזק מיד, והנזק מתרפא לתמיד. לחשים אחרים הם שונים, והשפעתם מאפשרת לכהן לרכוש יכולת מיוחדת לזמן קצר או להעניק יכולת זו לחבר. לחש **הסרת אימה**, למשל, עוזר למקבל אותו לעמוד, לזמן קצר, בפני אימה הנובעת מהשפעות קסומות או מלחשים.

גילגולי הצלה מפני לחשים:

חלק מהלחשים משפיע השפעה מלאה רק אם הקורבן נכשל בגילגול הצלה מפני לחשים. אם יש לקורבן סיכוי להינצל מהלחש בעזרת גילגול הצלה, הדבר מוזכר בתיאור אותו לחש.

הסברים על לחשי כוהנים:

לכל לחש רשומים הטווח, משך הפעולה וההשפעה.

טווח: לפני הטלת הלחש, יהיה על הדמות לוודא כי המטרה נמצאת בטווח. אם נאמר בתיאור הלחש "טווח: 0", יוכל רק הכהן עצמו להשתמש בלחש, ולא ניתן לו להטילו על אחרים. אם תיאור הלחש אומר "טווח: מגע", ניתן להטיל את הקסם על כל יצור בו הכהן מצליח לגעת – לרבות הכהן עצמו.

משך הפעולה ניתן בסיבובים (בני 10 שניות כל אחד) או בתורים (בני 10 דקות כל אחד). במקרה והתיאור אומר "משך הפעולה: לתמיד", זהו סימן שהלחש פועל מיידית ושיש לו השפעה הנמשכת ללא סוף, ואיננה נעלמת לאחר פרק זמן מסוים.

אזור ההשפעה של הלחש נותן את מספר החפצים, מס' היצורים, השטח או נפח החלל שעליהם משפיע הלחש. אם נתון שטח, הוא נמדד במטרים רבועים (אזור שטוח). אם נתון

נפח תלת־מימדי, מוגדר נפח זה בתור "כדור" עגול בעל קוטר נתון, או "קופסה" ריבועית או מלבנית בעלת גודל נתון. שניהם נמדדים במטרים.

עוצמת הלחש:

כאשר כהן מגיע לדרגה 4, הוא מסוגל להטיל גם לחשים בעלי עוצמה רבה יותר. לחשים אלו תוכל למצוא במערכת של D&D למתקדם. כמו דרגתה של דמות, גם עוצמת לחש מתחילה מהדרגה הנמוכה ביותר - הלחשים מ"עוצמה ראשונה".
המערכת D&D למתקדם מתארת לחשים מהדרגה השניה, השלישית, הרביעית והחמישית. הלחשים מדרגה שישית ושביעית מתוארים במערכת D&D למומחה.

תיאור לחשי כוהנים

לחשי – כוהנים מעוצמה ראשונה

1. אור*
2. גילוי קסם
3. גילוי רוע*
4. הגנה מרוע
5. הסרת אימה*
6. טיהור מזון ומים
7. עמידות לקור
8. ריפוי פצעים קלים*

* החוקים במערכת D&D למתקדם מאפשרים "להפוך" לחשים אלו (כלומר, ללמוד ולהטיל את הלחש כך שתהיה לו השפעה הפוכה מן המקורית). על הכהן להגיע לדרגת הניסיון הרביעית בטרם שיוכל ללמוד כיצד להפוך השפעת כשפים.

אור*

טווח: 40 מ'
משך פעולה: 12 תורים
השפעה: כדור בקוטר 10 מ'

לחש זה יוצר כדור גדול של אור, כאילו הודלק לפיד בוהק. אם הלחש מוטל על חפץ (כגון כלי נישקו של הכהן), ינוע האור עם החפץ. אם הוא מוטל על עיניו של יצור חי, יהיה על יצור זה לבצע גילגול הצלה. אם ייכשל בגלגול ההצלה, ייתעוור הקורבן על־ידי האור המסנוור כל עוד נמשכת פעולתו של הלחש. יצור שהתעוור איננו רשאי לתקוף.

גילוי קסם

טווח: 0
משך פעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: כל מה שברדיוס 20 מ'

כאשר לחש זה מוטל, מסוגל הכהן לגלות אם חפץ, יצור, או מקום הנמצאים בתחום ההשפעה של הלחש הינם קסומים. השפעת הלחש אינה נמשכת זמן רב, ורצוי לשמור אותו עד לרגע בו ירצה הכהן לברר אם משהו שנמצא במהלך ההרפתקה, הוא אכן קסום.
דוגמאות: דלת עלולה להיות מוחזקת סגורה על ידי קסמים, אוצר אשר נמצא עשוי להיות מכושף, יצור עשוי להיות קסום; במקרה זה, ייראו אותם חפצים, יצורים, דלתות או אזורים קסומים לכהן כאילו הם זוהרים - אם הם בתוך אזור ההשפעה.



גילוי רוע*

טווח: 40 מ'
משך הפעולה: 6 תורים
אזור ההשפעה: כל מה שברדיוס 40 מ'

כשמוטל לחש זה, נראה לכהן כאילו כל החפצים המכושפים לרוע בתחום 40 מ' מתחילים לזהור. הלחש גם יגרום ליצורים הרוצים להזיק לכהן לזהור כאשר הם נמצאים בתחומי אזור ההשפעה. הלחש איננו מאפשר לכהן לקרוא את מחשבותיהם של היצורים. זכור כי אם יצור נוטה ל"רשע", אין פירוש הדבר שיש לו כוונות רעות, אם כי למפלצות מרושעות רבות אכן יש כוונות זדון. מלכודות או רעל אינם לא טובים ולא רעים, אלא רק מסוכנים. לכן לא יגלה אותם לחש זה.

הסרת אימה

טווח: מגע
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: יצור חי אחד

כאשר הכהן מטיל לחש שכזה ואחר־כך נוגע ביצור חי כלשהו, מרגיע הלחש את אותו יצור ומסיר כל פחד מעליו. אם היצור בורח בריצה, בגלל אימה שנגרמה לו באופן קסום, יהיה אותו יצור רשאי לבצע גילגול הצלה נוסף כנגד קסמים, ולהוסיף בונוס לתוצאת הגילגול.
בונוס זה שווה לדרגת הניסיון שברשות הכהן, או ל- +6 במידה והכהן הוא בדרגה 6 ומעלה.
אם גילגול ההצלה הנוסף מצליח, האימה נעלמת והיצור רשאי להפסיק לרוץ. גילגול של 1 נחשב תמיד לכישלון, ללא קשר לבונוס. גילגול הצלה זה, כולל הבונוס, ניתן לבצע אפילו אם האימה היתה כה רבת־עוצמה עד שבתחילה לא ניתן היה להינצל ממנה כלל!

> דוגמה: כהן בדרגה 3 המטיל לחש שכזה יתן בונוס של +3 לגילגול ההצלה של היצור בו הוא נוגע.

הגנה מרוע

טווח: 0
משך פעולה: 12 תורים
אזור ההשפעה: הכהן בלבד

לחש זה יוצר מחסום קסום ובלתי־נראה סביב לכל גופו של הכהן (במרחק של פחות מ-3 ס"מ ממנו). מחסום זה גורם לעונשין של -1 לגילגול הפגיעה של ההתקפות המכוונות כנגד הכהן, והכהן זוכה לבונוס של +1 לכל גילגולי ההצלה שלו. זאת כל עוד נמשכת פעולת הלחש.
בנוסף לכך, יצורים "קסומים" אינם מסוגלים אפילו לגעת בכהן! (יצור נקרא "קסום" אם בכדי לפגוע בו יש צורך בנשק קסום. אך יצור שבכדי לפגוע בו דרוש נשק מכסף - אדם־זאב, למשל - אינו נחשב "קסום"). כל יצור שזומן למקום או נשלט בצורה קסומה (כגון דמות מוקסמת) גם הוא נחשב ליצור "קסום".
המחסום בולם למעשה את התקפותיהם של יצורים אלו, אלא אם הם כן משתמשים בכלי־ירייה (נשק להתקפה מטווח רחוק).

לחש זה אינו בולם את לחש־הקסמים **קליע קסם**. אם הכהן תוקף משהו לפני תום פעולת

הלחש, חל שינוי קטן בההשפעה: מאותו רגע, ניתן ליצורים "קסומים" לפגוע בכהן, אולם הם סובלים עדיין מעונשין של 1- על כל גילגולי הפגיעה שלהם, והכהן עדיין זוכה לבונוס 1+ לגילגולי ההצלה. ההשפעה נמשכת עד תום משך פעולתו של הלחש.

טיהור מזון ומים

טווח: 3 מ'
משך פעולה: לתמיד
אזור השפעה: ראה הסבר

לחש זה יהפוך מזון ומים שהתקלקלו או הורעלו לבטוחים לאכילה ושתייה. הוא מסוגל לטהר מנה אחת של מזון (מנות ברזל או מנות רגילות), או מזון רגיל בכמות מספיקה להאכיל תריסר אנשים, או 6 נאדות של מים. אם מטילים לחש זה על בוץ ישקע החול ותישאר בריכת מים טהורים וצלולים. לחש זה איננו משפיע על יצור חי כלשהו.

עמידות לקור

טווח: 0
משך פעולה: 6 תורים
אזור השפעה: כל יצור ברדיוס 10 מ' מהכהן

כאשר מוטל לחש זה, מסוגלים כל היצורים במרחק 10 מ' מן הכהן לעמוד בקור מקפיא בלי להינזק. בנוסף לכך, אלו המושפעים זוכים בבונוס של 2+ לכל גילגולי ההצלה שלהם נגד התקפות קור. וכן להפחתה של 1 מכל קובייה של נזק הנגרם כתוצאה מהקור (אם כי הדבר לא יוריד את הנזק אל מתחת למינימום של נקודת נזק 1 לכל קוביה).
אזור השפעה נע ביחד עם הכהן.

דוגמה: החבורה רואה שמתקרב אליהם דרקון לבן (אשר נשיפתו היא מכה של קור). הכהן מזהיר את האחרים להשאר בקירבתו ואז מטיל את הלחש הזה. כל הדמויות הנשארות בתחום 10 מ' מן הכהן זוכות בבונוס של 2+ לגילגולי ההצלה כנגד נשיפת דרקון, והנזק אותו הן סופגות מופחת ב- 6- , מאחר והיה אמור להיגרם להן נזק של 6 קוביות-פגיעה.

ריפוי פצעים קלים*

טווח: מגע
משך פעולה: לתמיד
אזור השפעה: יצור חי אחד כלשהו

לחש זה יירפא נזק או יסיר שיתוק. אם משתמשים בו לריפוי, הוא יירפא 7-2 (1ק6+1) נקודות של נזק. אם מנצלים את הלחש להסרת שיתוק, הוא לא יירפא נזק כלשהו. הכהן יכול להטיל לחש זה גם על עצמו, אם רצונו בכך.
לחש זה אינו מסוגל להעלות בשום מקרה את סך כל נקודות הפגיעה של יצור אל מעל לאותה כמות המקסימלית המותרת לו.

דוגמה: הלוחם הראשון שלך התחיל את ההרפתקה כשלרשותו 8 נקודות פגיעה (הכמות המקסימלית). נגרם לך נזק בקרב עם הנחש, ומספר נקודות הפגיעה שלך ירד ל-4. אלינה הטילה עליך לחש **ריפוי פצעים קלים** ונגעה בך. היא השיגה 6 בגילגול 1ק6, ובסך-הכל היתה יכולה להחזיר לך 7 נקודות נזק. אך מאחר ומקסימום נקודות הפגיעה שלך הוא 8, אתה חוזר למקסימום ו-3 הנקודות הנותרות אינן נחשבות.



לוחם

תיאור

הלוחם הוא אדם הלומד מלחמה. ללוחמים יש בדרך כלל יותר כוח מאשר לדמויות אחרות. הם פוגעים במפלצות לעיתים קרובות יותר, וגורמים נזק רב יותר.

במשחק מבוכים ודרקונים, מגינים הלוחמים על הדמויות החלשות יותר. חבורה המורכבת מלוחמים בלבד, סביר שתצליח לשרוד במרבית המבוכים, גם במקומות בהם היו קסמים עשויים להועיל. מומלץ כי בכל קבוצת הרפתקנים יהיה לפחות לוחם אחד.

במצבים רבים במשחק יש צורך בכוח. לדוגמה, דלת עשויה להיות תקועה, סלע ענק עשוי לחסום את המעבר בו מתקדמת החבורה, וכדומה; לעיתים קרובות מסוגל לוחם חזק לפתור בעיות אלו. קסם גם הוא עשוי לעבוד, אולם הקסם כמותו מוגבלת, ואילו הלוחם יכול להשתמש בכוחו ככל שיצטרך.

סביר להניח שהלוחם שלך יוכל לשרוד בהרפתקה במבוך, אפילו אם הוא חוקר לבדו.

זו הסיבה בגללה תוכננו הרפתקאות־היחיד שלך במיוחד לדמות של לוחם. דמויות מסוגים אחרים אינן עומדות ברשות עצמן כמו הלוחם. הקוסמים והגנבים הינם חלשים בהרבה, ולמרות שהכוהנים יכולים ללבוש את כל סוגי השריון, הם מוגבלים מבחינות אחרות.

בהרפתקאות קבוצתיות, מומלץ שהלוחם שלך ילך מלפנים. אם יש שלושה או יותר לוחמים בחבורה, רצוי שאחד מהם ילך מאחור, למקרה שמפלצת תנסה להתגנב מאחוריכם. כאשר מתרחש קרב, אל תחשוש להצטרף אליו; הדמות שלך מצוידת לקרב בצורה טובה יותר מכל סוג דמות אחר.

כאשר הקבוצה מופתעת, המפלצות עלולות לפגוע בדמויות בטרם שיוכלו להגיב.

ללוחמים יש סיכוי טוב יותר לשרוד בסכנה זו מאחר וברשותם יש יותר נקודות פגיעה.

על דמות של לוחם לדעת יותר מדמויות אחרות על כלי־הנשק הרבים. קרא בעיון את הקטעים על לחימה, בעמ' 55-58 בכדי ללמוד כיצד להשתמש בכלי ירייה ובכלי־נשק של קרב פנים־אל־פנים. למד את צורות התנועה המתגוננת, המתוארות גם הן באותו קטע, כדי שתוכל לשחק את הלוחם שלך בצורה היעילה ביותר כשתחליטו להוסיף כללים אלו למשחק שלכם.

גילגולי ההצלה של לוחם

קרן מות או רעל	12
בדידי קסם	13
שיתוק או התאבנות	14
נשיפת דרקון	15
קנים, מטות או לחשי קסמים	16



לעיתים מחפשים לוחמים שיקויי מרפא קסומים, מאחר שלא פעם הם נפצעים בקרבות. גם כלי־נשק קסומים הם יקרי־ערך, והם מוסיפים לך בונוסים לגילגולי הפגיעה והנזק.

טבלת הניסיון של הלוחם

נק"נ	דרגה	תואר
0	1	חייל
2000	2	לוחם
4000	3	סייף

הסבר לטבלת הניסיון של הלוחם:

נק"נ: כאשר הצטבר מספר זה של נקודות ניסיון, הלוחם עולה מיד לדרגת הניסיון הבאה.

תואר: על הלוחם שלך להשתמש בתואר זה כשהוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, למשל:
"אני פליטוּוד, לוחם בדרגה שלישית"
על הדמות לומר:
"אני פליטוּוד, הסייף".

פרטים נוספים:

דרישה ראשית: הד"ר של לוחם היא כוח. אם יש ללוחם מידת כוח של 13 או יותר, זוכה הדמות בבונוס לנקודות הנסיון הנצברות בכל הרפתקה.

קוביות פגיעה: כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יהיו ללוחם, משתמשים בקוביית שמונה פיאות (1ק8). הלוחם מתחיל כשברשותו 1-8 נקודות פגיעה (ועוד בונוסים על כושר טוב, אם ישנם כאלו) וזוכה בעוד 1ק8 נקודות פגיעה (וכן בעוד בונוס) עם כל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: לוחם יכול ללבוש כל סוג של שריון, וגם להשתמש במגן.

כלי־נשק: לוחם יכול להשתמש בכל כלי־נשק.

כשרונות מיוחדים:

הלוחמים אינם זקוקים לכשרונות מיוחדים כדי לשרוד ולשגשג. כוחם הרב, מספר נקודות הפגיעה שלהם, שריונם החזק ומיגוון כלי־הנשק שברשותם עושים אותם לסוג דמות רבת־עוצמה.

קוסם

תיאור

קוסם הוא אדם הלומד את כוחות הקסם. הקוסמים מוצאים לחשים, רושמים אותם בספרים, וקוראים בספרים אלו כדי לחרוט את הלחשים בזכרונם. יש לקוסמים לחשים משל עצמם, השונים לגמרי מלחשי הכוהנים. לקוסם יכולת לחימה גרועה, ולכן יהא עליו להימנע מקרבות.

במשחקי מו"ד, קסם הוא בסך־הכל חלק מהפעולה במשחק. השחקן יכול לדמיין לעצמו כיצד מטילים לחשים, תוך שימוש בחפצים מיסתוריים שונים או במילות־קסם, אך לשחקן אין צורך להשיג חפצים מיוחדים כלשהם. לאחר שהשחקן לומד את ההשפעה שיש (במשחק) לכל לחש, יהיה קל לשחק קוסם כמו כל סוג דמות אחר.

קוסם מתמקד בלימוד ובהטלת לחשי־קסמים. הוא זקוק לתבונה גבוהה, ולרוב הדבר בא על חשבון מידות נמוכות בשאר התכונות. בנוסף על התבונה, גם מידת כושר גבוהה תסייע לקוסם שלך לשרוד לזמן ארוך יותר, משום שהיא נותנת בונוס למספר נקודות הפגיעה – שהן הנקודה החלשה אצל קוסם.

קוסמים חוששים מאוד מנזק. דמויות מכל סוג אחר יכולות להשתמש בשריון כלשהו, אך הקוסמים יכולים ללבוש רק בגדים רגילים או גלימות, כך שלמפלצות קל לפגוע בהם. בנוסף לכך, יש לקוסם מספר נמוך של נקודות פגיעה.

הקוסמים מתחילים כדמויות החלשות ביותר, אך הם עשויים להיהפך לדמויות החזקות ביותר!

ניתן להם להשתמש בלחשי־הקסמים שלהם לדברים רבים – החל מפעולות פשוטות, כגון פריצת דלת נעולה, ועד התקפות קסומות מרשימות ומסוכנות, כגון הטלת חיזיז־ברקים על האוייב (בעזרת לחש המתואר במערכת ***D&D למתקדם***).

בשום מקרה אסור לו לקוסם שלך לחקור מבוכים לבדו! הפתעה אחת עשויה להרוג אותו. בקבוצות, עליך להימצא תמיד באמצע, מוגן מהתקפות. חפש דרכים שבהן תוכל לעזור בקרבות, על־ידי הטלת לחשים, אך מומלץ שלעולם לא תנסה להילחם בקרב פנים־אל־פנים. קח איתך פגיון, למקרה שתיאלץ להילחם. אם אתה נקלע לקרב, מהר לקרוא לעזרה; דמויות אחרות יוכלו להילחם באותה מפלצת, וכך להסיח את דעתה (אתה מקווה). הדבר ימנע בעדה מלהתקיף אותך.

היזהר מפניהם של קוסמים אחרים! חלק מלחשיך הומצאו במיוחד בכדי להגן עליך מפני התקפות, וכן מפני קסמים המופנים כלפיך. כאשר החבורה נתקלת בקוסם אחר, עמוד על המשמר. אם האוייב מתחיל בלהטיל לחש, דאג להזהיר את חבריך.

בתור שחקן, מומלץ שתלמד בעל־פה את תיאורי הלחשים, המופיעים בעמודים הבאים.

האתגר הקשה ביותר העומד בפניך הוא לשמור על דמותך בחיים זמן רב ככל שתוכל, בכדי לצבור דרגות ניסיון נוספות ולהפוך לבסוף לדמות רבת־עוצמה.

גילגולי ההצלה של הקוסם

קרן מוות או רעל	13
בדידי קסם	14
שיתוק או התאבנות	13
נשיפת דרקון	16
קנים, מטות או לחשי קסמים	15

טבלת הנסיון של הקוסם

נק"נ	דרגה	תואר	מספר הלחשים ועוצמתם
0	1	מדיום	1 ראשונה
2500	2	מפליא	2 ראשונה
5000	3	משביע	2 ראשונה + 1 שנייה

הסבר לטבלת הניסיון של הקוסם:

נק"נ: כאשר נצבר מספר זה של נקודות ניסיון, עולה הקוסם מיד לדרגת הנסיון הבאה.

תואר: על הקוסם להשתמש בתואר זה כשהוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, למשל,
"אני הוא פלוניוס, קוסם בדרגה שנייה,"
על הדמות לומר:
"אני הוא פלוניוס, המפליא."

לחשים: מספר הלחשים שניתן לקוסם להטיל בכל יום, ודרגות העוצמה שלהם, נתונים כאן. לחשים מוסברים בפרוט בהמשך, תחת הכותרת "כשרונות מיוחדים".

פרטים נוספים על הקוסם:

דרישה ראשית: הד"ר של קוסם היא תבונה. אם יש לקוסם מידת תבונה של 13 או יותר, זוכה הדמות בבונוס לנקודות הניסיון הנרכשות בכל הרפתקה.

קוביות פגיעה: בכדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יהיו לקוסם משתמשים בקובייה בעלת ארבע פיאות (1ק4). הקוסם מתחיל כשלרשותו 1 עד 4 נקודות פגיעה (ועוד בונוס עבור כושר, אם יש לו כזה) ורוכש עוד 1ק4 נקודות פגיעה (ועוד בונוס) עם כל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: לקוסם אסור ללבוש שריון מסוג כלשהו, ואסור לו להשתמש במגן.

כלי־נשק: לקוסם מותר להשתמש רק בפגיון בלבד.

כשרונות מיוחדים

קוסם מסוגל להטיל לחשי־קסמים, כמתואר כאן.

עוצמת הלחש:

לרשות הקוסמים עומדים לחשים רבים. עוצמתו של לחש מתוארת בדרך דומה לדרגתה של דמות. לחשים "מהעוצמה הראשונה" הם הלחשים שעוצמתם הנמוכה ביותר, ובהם יכולים קוסמים מתחילים להשתמש. בלחשים מהעוצמות הגבוהות יותר יכולות להשתמש רק דמויות בדרגות גבוהות יותר. אל תבלבל בין דרגת הניסיון של דמותך לבין דרגות העוצמה של לחשים.

ספרי לחשים:

המדיום (קוסם בדרגה 1) שלך, מתחיל במשחק עם ספר לחשים, המכיל שני לחשים מעוצמה ראשונה.

שליט־המבוך שלך יאמר לך אלו הם הלחשים שאיתם מתחילה דמותך. ספרי לחשים הם גדולים וכבדים, ולא ניתן לשאת אותם בקלות. גודלו של ספר כזה לחשים הוא כ־60x60 ס"מ, עוביו נע בין 5 ל־15 ס"מ והוא שוקל לפחות 10 קילוגרמים. הוא אינו נכנס לשק רגיל מכל גודל, אולם ניתן להכניסו לתרמיל־גב או לאמתחת האוכף.

כאשר הדמות שלך תעלה בדרגה ותיהפך למפליא, יתוסף לספר שלך עוד לחש מעוצמה ראשונה; שוב, שה"מ הוא שיאמר לך איזה לחש להוסיף. כשתגיע לדרגת הניסיון השלישית (משביע), תזכה להוסיף לספר הלחשים שלך לחש מעוצמה שנייה, וכשתגיע לדרגת הניסיון הרביעית, יתוסף לספרך עוד לחש מעוצמה שנייה. (הקוסמים בדרגות 4–14 מוסברים במערכת ***D&D למתקדם***).

הנח כי הדמות שלך מקבלת את הלחשים הנוספים מידי המורה שלה, שהוא קוסם רב־עוצמה מדרגה 7 ומעלה. כל קוסם בדרגה פחותה מזאת חייב שיהיה לו מורה. מורים אלו לעולם לא יצטרפו לדמויות בצאתן להרפתקאות. הם אינם משפיעים על המשחק. ברוב המקרים יש לקוסמים שונים לחשים שונים בספריהם. לדוגמה, אתה עשוי להתחיל עם הלחשים **קריאת קסם** ו־**הרדמה**, ולפגוש בקוסם אחר, היודע את הלחשים **קריאת קסם** ו־**קליע קסם**. הקוסמים לא יחליפו לחשים זה עם זה לעולם, **ולעולם** אין הם מרשים לאף אחד (מלבד מוריהם) לקרוא את ספרי הלחשים שלהם. הסיכון שהספר יאבד, או

(המשך בעמוד 37)

יצירת דמות חדשה (סיכום מקוצר)

1. **גלגל קוביות לקביעת מידות התכונה** (כוח, תבונה, חכמה, זריזות, כושר וכריזמה)
2. **בחר סוג** (מקצוע או גזע לדמות)
3. **המר נקודות של מידות תכונה**
התכונה שהיא הדרישה הראשית של הסוג שבחרת (ותכונה זו בלבד) עולה ב- +1 על כל -2 בהם יורדת תכונה אחרת. וזאת בכפוף לכללים הבאים:
לא ניתן להעלות או להוריד נקודות ממידות הכושר והכריזמה.
לא ניתן להוריד את מידת הזריזות (אך ניתן להעלותה, במידה וסוג הדמות שבחרת הוא גנב או זוטון).
לא ניתן להוריד שום תכונה אל מתחת למידה של 9. אם מידת התכונה היא כבר 10 או פחות, לא ניתן להוריד ממנה נקודות ולהמיר אותן.
4. **גלגל קובייה וקבע כמה נקודות־פגיעה יהיו לדמות:** (קרא את התיאור של סוג הדמות שבחרת, כדי לדעת מה היא הקובייה המתאימה).
5. **גלגל קובייה כדי לקבוע כמה ממון יש לדמותך בהתחלה.**
(כמות הממון נקבעת על ידי גלגול 3ק6 והכפלת התוצאה כפול 10 פ"ז)
6. **קנה בממון זה ציוד לדמותך:** (בהמשך מופיעה רשימת ציוד ומחירו).
7. **חשב מה בדיוק הם:**
א. **דירוג־השריון שלך** (לפי סוג השריון שרכשת לדמות)
ב. **גילגולי־הפגיעה שלך** (ראה על דף־הדמות)
ג. **גילגולי־ההצלה שלך** (רשומים בתיאור כל סוג דמות).
8. **רשום את השפעותיהן של מידות התכונה שלך.**
(את טבלת ההשפעות ניתן למצוא בעמוד 34 של חוברת זו).
9. **תן לדמותך שם ונטייה**
(ואולי גם סיפור־רקע קצר, שיספר מהיכן באה ולמה נהיתה הרפתקנית).
10. **קוסמים ואלפים** – רישמו אלו לחשי־קסמים מופיעים בסיפרי הלחשים שלכם. (אלו הלחשים בהם מותר לדמות להשתמש בהרפתקה, ואותם מעניק לכם שליט־המבוך שלכם).
11. **היכון להתחיל במשחק.**

בני - אדם

סוג	דרישה עיקרית
גנב	זריזות
כהן	חכמה
לוחם	כוח
קוסם	תבונה

בני־האדם אינם זקוקים למידת תכונה מינימלית כדי להשתייך לסוג מסוים.

דמויי - אדם

סוג	מידת תכונה מינימלית	דרישה עיקרית
אלף	תבונה 9	כוח + תבונה
גמד	כושר 9	כוח
זוטון	כושר 9 + זריזות 9	כוח + זריזות

רשימה מלאה: ציוד וכלי נשק

כלי נשק

פריט	מחיר בפיסות־זהב
גרזנים:	
גרזן־יד	4
גרזן־מלחמה (לשתי ידיים)	7
חרבות:	
חרב קצרה	7
חרב רגילה	10
חרב דו־ידנית	15
פגיונות:	
פגיון רגיל	3
פגיון מכסף	30
קשתות:	
קשת ארוכה	40
קשת קצרה	25
אשפת־חיצים עם 20 חיצים	5
1 חץ עם חוד מכסף	5
רובה־קשת (קל, היורה קליעים)	30
תיק עם 30 קליעים	10
שאר כלי־נשק:	
*אלת־ברזל	5
*אלה רגילה	3
חנית	3
כילף (לשתי ידיים)	7
*פטיש־מלחמה	5
*קלע עם 30 אבני־קלע	2

(כלי־נשק קהים, בהם מותר לכהן להשתמש, מסומנים ב- *)

שריון

פריט	מחיר בפ"ז	פריט	מחיר בפ"ז
מגן	10	שריון־שרשראות	40
שריון עור	20	שריון לוחות	60

ציוד

פריט	מחיר בפיסות־זהב
אקוניטון (צמח מות־הזאב, 1 אלומה)	10
חבל (באורך 15 מטר)	1
יין (1 ליטר)	1
יתדות ברזל (12, עם פטיש קטן)	3
כלי־פריצה (לגנב)	25
לפידים (6)	1
מוט עץ (באורך 3 מטרים)	1
מים קדושים (1 בקבוקון)	25
מנורת־שמן	10
מנות־מזון:	
מנות־ברזל (מזון משומר, לשבוע, לאיש אחד)	15
מנות רגילות (לא־משומרות, לשבוע, לאיש אחד)	5
נאד־מים (או נאד־יין)	1
סמל־קודש	25
פח של שמן	2
קופסת־הצתה (עם פלדה, אבן־צור, ונסורת)	3
ראי (מפלדה, בגודל כף־יד)	5
שק גדול	2
שק קטן	1
תרמיל־גב	5

כהן

קוביות־פגיעה: 1ק6 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר	מספר הלחשים ועוצמתם
0	1	עוזר (עוזרת)	שום לחש
1500	2	חכם (חכמה)	1 מעוצמה ראשונה
3000	3	מטיף (מטיפה)	2 מעוצמה ראשונה

גירוש אל־מתים על ידי כהן

תוצאה שיש להשיג בגלגול 1ק20 לגירוש סוג זה של מפלצת אל־מתה

דרגת הכהן	שלד	זומבי	טורף־גופות	נקזן
1	7	9	11	א
2	ג	7	9	11
3	ג	ג	7	9

ג פירושו גירוש אוטומטי, א פירושו שהכהן אינו יכול לגרש מפלצת זו.

לוחם

קוביות־פגיעה: 1ק8 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר
0	1	חייל
2000	2	לוחם
4000	3	סייף

קוסם

קוביות־פגיעה: 1ק4 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר	מספר הלחשים ועוצמתם
0	1	מדיום	1 מעוצמה ראשונה
2500	2	מפליא	2 מעוצמה ראשונה
5000	3	משביע	2 מעוצמה ראשונה + 1 מעוצמה שניה

גנב

קוביות־פגיעה: 1ק4 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר
0	1	מתלמד
1200	2	כייס
2400	3	גזלן

טבלת פעולות מיוחדות של גנב

פעולה מיוחדת	סוג הקוביה	התוצאה הדרושה להצלחה, בהתאם לדרגת הנסיון: 1	2	3
פתיחת מנעולים	ק%	15	20	25
גילוי מלכודות	ק%	10	15	20
פירוק מלכודות	ק%	10	15	20
טיפוס על קירות	ק%	87	88	89
תנועה חרישית	ק%	20	25	30
התחבאות בצללים	ק%	10	15	20
חיטוט בכיסים	ק%	20	25	30
שמיעת רעשים	1ק6	1–2	1–2	1–3

אלף

קוביות־פגיעה: 1ק6 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר	מספר הלחשים ועוצמתם
0	1	חייל־מדיום	1 מעוצמה ראשונה
4000	2	לוחם־מפליא	2 מעוצמה ראשונה
8000	3	סייף־משביע	2 מעוצמה ראשונה + 1 מעוצמה שניה

האלף מחוסן מפני השפעת השיתוק שגורמים טורפי־גופות

האלף מסוגל לזהות, בסיכוי הצלחה של 2:6 את הפרטים הבאים:

דלתות סודיות, דלתות מוסוות

האלף גם ניחן בזיוונות, המאפשרת לו לראות למרחק 20 מטרים בחשיכה.

גמד

קוביות־פגיעה: 1ק8 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר
0	1	גמד חייל
2200	2	גמד לוחם
4400	3	גמד סייף

הגמד מסוגל לזהות, בסיכוי הצלחה של 2:6 את הפרטים הבאים:

קירות זזים, מסדרונות משופעים, בנייה חדשה במבוך

הגמד גם ניחן בזיוונות, המאפשרת לו לראות למרחק 20 מטרים בחשיכה.

זוטון

קוביות־פגיעה: 1ק6 לכל דרגה

נקודות ניסיון	דרגה	תואר
0	1	זוטון חייל
2000	2	זוטון לוחם
4000	3	זוטון סייף

הזוטון מסוגל להתחבא בסיכוי הצלחה של 2:6 במבוך או 90% מחוצה לו.

בשעת קרב, זוכה הזוטון לבונוסים הבאים:

‎−2 לדירוג־השריון כאשר הוא נלחם ביריבים הגדולים מגודל־אדם.

‎+1 לגילגול־הפגיעה כאשר הוא משתמש בקליעים (ראה "חוקים נוספים")

‎+1 תוספת ליוזמה אישית.

קצב־תנועה של דמויות תחת עומס

עומס	קצב־תנועה רגיל (מטרים לתור)	קצב־תנועה בהיתקלות (מטרים לסיבוב)	קצב־תנועה בריצה
עד 400 מטבע	40	17	40
401 – 800 מט	30	10	30
801 – 1200 מט	20	7	20
1201 – 1600 מט	10	4	10
1601 – 2400 מט	5	2	5
2401 או יותר	0	0	0

עומס בסיסי: ללא שריון – 300 מטבע, עם שריון – 700 מטבע.

עומס של פריטי אוצר: מטבעות ואבני־חן=1 מטבע, פריטים אחרים (כגון תכשיטים, שיקויים, וכדומה) = 10 מט כל אחד.

קצב התנועה של פירדה תחת עומס

עומס:	קצב־תנועה:
עד 3000 מט	40 מטרים לתור
3001 – 6000 מט	20 מטרים לתור
6001 או יותר	אפס

שם השחקן ______

שליט המבוך ______

שם הדמות ______ נטייה ______

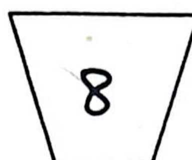
סוג ______ דרגה ______



סמל או ציור הדמות



דירוג שריון



נקודות פגיעה

תכונות:

תכונה	ערך	השפעה
כוח	17	
תבונה	9	
חוכמה	8	
זריזות	11	
כושר	16	
כריזמה	14	

גילגולי הצלה:

גילגול הצלה	ערך
קרן מוות או רעל	12
בדידי קסמים	13
שיתוק או הפיכה לאבן	14
נשיפת דרקון	15
מטות קסמים או לחשים	16

שפות: ______

כשרונות מיוחדים: לחשים, כשרונות גנב, גרוש אל-מתים וכו׳

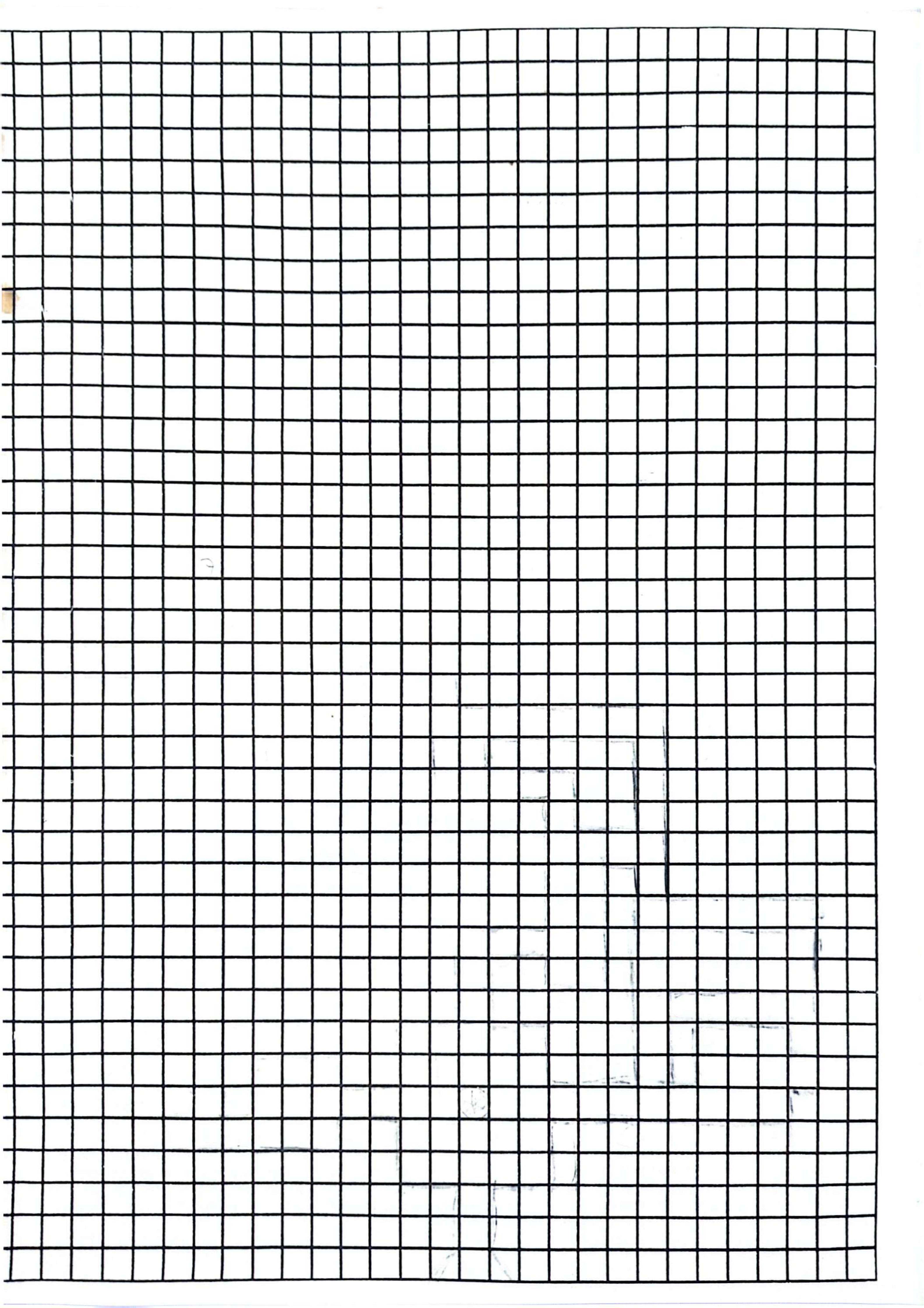
דירוג השריון של המטרה:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
גילגול הפגיעה הנדרש	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10

ציוד אותו אתה נושא:

חפצים קסומים	חפצים רגילים

הערות נוספות: כולל מקומות בהם ביקרת, אנשים ומפלצות בהם פגשת

ממון ואוצרות	ניסיון
פ"פ: פ"ז: פ"א: פ"כ: פ"נ: אבני חן: ערך כולל:	בונוס / עונשין: ______ לדרגה הבאה נדרש: ______



דמויות לדוגמה

דוגמה אחת מכל סוג דמות נתונה כאן לנוחיותך. ניתן להשתמש בדמויות אלה להרפתקאות בקבוצה, אך הן אינן מתאימות להרפתקאות היחיד שבחוברת זו (הרפתקאות אלו תוכננו במיוחד עבור דמות של לוחם).

כדי להתחיל להשתמש בדמויות המוכנות שכאן, יש להעתיק את נתוניה של כל דמות לדף־דמות נפרד. (ניתן לרכוש דפי־דמות מוכנים, להכינם לבד, או לצלם את דף הדמות המופיע על הכריכה האחורית של חוברת זו). בכדי לדעת כיצד להעתיק, העזר בדף הדמות הראשון שלך.

גילגולי־ההצלה של כל אחד מסוגי הדמויות שכאן מופיעים בתיאור אותו סוג הדמות (תיאורים אלה מופיעים בעמודים 23–46 בחוברת זו). זכור שיש לקרוא את התאור כולו, ולהבין מה עושה הדמות, לפני שאתה מתחיל לשחק אותה!

כהן

כוח 9
תבונה 11
חוכמה 17 (+2 בונוס לגילגולי ההצלה מפני לחשים וקסמים)
זריזות 8 (–1 עונשין לגילגולי הפגיעה של ירי קליעים, +1 עונשין לדרג"ש)
כושר 14 (+1 בונוס לנק"פ לכל דרגה)
כריזמה 16 (+1 בונוס לגילגולי תגובה)
דירוג שריון: 5 (שריון־שרשראות ומגן, עם +1 עונשין על חוסר זריזות)
נקודות פגיעה: 6 (תוצאה של 5 בגלגול, עם +1 בונוס על כושר גבוה)
ממון: 10 פ"ז
ניסיון: 0 נק"נ
ציוד:

שריון־שרשראות	מגן
אלת־ברזל	סמל־קודש
1 פח שמן	תרמיל־גב
מנות־ברזל	6 לפידים
קופסת־הצתה	חבל (15 מטר)
2 נאדות מים (מלאים)	2 שקים קטנים
2 שקים גדולים	

קרא את עמוד 23 כדי לדעת מהי היכולת המיוחדת של הכהן, ופרטים נוספים.

אלף

כוח 16 (+2 בונוס לגילגולי הפגיעה, הנזק, והסיכוי לפתיחת דלתות)
תבונה 9
חוכמה 7 (–1 עונשין לגילגולי הצלה מפני לחשים וקסמים)
זריזות 14 (+1 בונוס לגילגולי הפגיעה של ירי קליעים, –1 בונוס לדרג"ש)
כושר 9
כריזמה 11
דירוג שריון: 3 (שריון־שרשראות ומגן, עם –1 בונוס על זריזות גבוהה)
נקודות פגיעה: 5 (תוצאה של 5 בגילגול, ללא שינויים)
ממון: 10 פ"ז
ניסיון: 0 נק"נ
ציוד:

שריון־שרשראות	מגן
חרב (רגילה)	אקוניטון
חבל (15 מטרים)	תרמיל־גב
מנות־ברזל	קשת ארוכה
20 חיצים	1 שק גדול
2 שקים קטנים	

ספר לחשים: קריאת קסמים, הקסמת איש
קרא את עמוד 44 כדי לדעת מהי היכולת המיוחדת של אלף, ופרטים נוספים.

קוסם

כוח 8 (–1 עונשין לגילגולי הפגיעה, הנזק, והסיכוי לפתיחת דלתות)
תבונה 17 (+2 שפות נוספות)
חוכמה 11
זריזות 16 (+2 בונוס לגילגולי הפגיעה של ירי קליעים, –2 בונוס לדרג"ש)
כושר 14 (+1 בונוס לנק"פ לכל דרגה)
כריזמה 9
דירוג שריון: 7 (ללא שריון, עם –2 בונוס על זריזות גבוהה)
נקודות־פגיעה: 4 (תוצאה של 3 בגלגול, עם +1 בונוס על כושר גבוה)
ממון: 10 פ"ז
ניסיון: 0 נק"נ
ציוד:

4 פכים של שמן	תרמיל־גב
1 פגיון מכסף	מנות־ברזל
מנורת־שמן	קופסת־הצתה
1 נאד יין (מלא)	בקבוקון מים קדושים
2 שקים קטנים	1 נאד מים (מלא)
ראי קטן מפלדה	2 שקים גדולים

ספר לחשים: קריאת קסמים, הרדמה
קרא את עמוד 28 כדי לדעת מהי היכולת המיוחדת של קוסם, ופרטים נוספים.

גמד

כוח 16 (+2 בונוס לגילגולי הפגיעה, הנזק, והסיכוי לפתיחת דלתות)
תבונה 7
חוכמה 11
זריזות 14 (+1 בונוס לגילגולי הפגיעה של ירי קליעים, –1 בונוס לדרג"ש)
כושר 9
כריזמה 9
דירוג שריון: 1 (שריון־לוחות ומגן, ועוד –1 בונוס על זריזות גבוהה)
נקודות פגיעה: 6 (תוצאה של 6 בגילגול, ללא שינויים)
ממון: 7 פ"ז
ניסיון: 0 נק"נ
ציוד:

שריון־לוחות	מגן
חרב (רגילה)	פגיון
חבל (15 מטרים)	תרמיל־גב
מנות־ברזל	יתדות־ברזל (12)
פטיש קטן	אקוניטון
1 נאד־יין (מלא)	

קרא את עמוד 45 כדי לדעת מהי היכולת המיוחדת של גמד, ופרטים נוספים.

גנב

כוח 16 (+2 בונוס לגילגולי הפגיעה, הנזק, והסיכוי לפתיחת דלתות)
תבונה 14 (+1 שפה נוספת)
חכמה 9
זריזות 17 (+2 בונוס לגילגולי הפגיעה של ירי קליעים, –2 בונוס לדרג"ש)
כושר 11
כריזמה 8 (–1 עונשין לגילגולי התגובה)
דירוג שריון: 5 (שריון־עור, עם –2 בונוס על זריזות גבוהה)
נקודות פגיעה: 4 (תוצאה של 4 בגילגול, ללא שינויים)
ממון: 3 פ"ז
ניסיון: 0 נק"נ
ציוד:

שריון־עור	חרב (רגילה)
פגיון	אקוניטון
3 פכים של שמן	תרמיל־גב
מנות־ברזל	מנורת־שמן
קופסת־הצתה	כלי־פריצה
2 שקים גדולים	2 שקים קטנים

קרא את עמוד 42 כדי לדעת מהי היכולת המיוחדת של גנב, ופרטים נוספים.

זוטון

כוח 16 (+2 בונוס לגילגולי הפגיעה, הנזק, והסיכוי לפתיחת דלתות)
תבונה 11
חוכמה 14 (+1 בונוס לגילגולי ההצלה מפני לחשים וקסמים)
זריזות 9
כושר 9
כריזמה 7 (–1 עונשין לגילגולי התגובה)
דירוג שריון: 4 (שריון־שרשראות ומגן, ללא שינויים)
נקודות פגיעה: 5 (תוצאה של 5 בגילגול, ללא שינויים)
ממון: 6 פ"ז
ניסיון: 0 נק"נ
ציוד:

שריון־שרשראות	מגן
חרב קצרה	תרמיל־גב
1 נאד־מים (מלא)	1 נאד־יין (מלא)
מנות־ברזל	6 לפידים
קופסת הצתה	קשת קצרה
20 חיצים רגילים	4 חיצי־כסף

קרא את עמוד 46 כדי לדעת מהי היכולת המיוחדת של זוטון, ופרטים נוספים.

לחשי כוהנים מעוצמה 1

אור*
טווח: 40 מ'
משך הפעולה: 12 תורים
אזור השפעה: נפח בקוטר 10 מ'

הגנה מרוע
טווח: 0
משך הפעולה: 12 תורים
אזור השפעה: הכהן עצמו בלבד

עמידות לקור
טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור השפעה: כל מי שברדיוס 10 מ'

גילוי קסם
טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: כל מה שברדיוס 20 מ'

הסרת אימה*
טווח: מגע
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: יצור חי אחד

ריפוי פצעים קלים*
טווח: מגע
משך הפעולה: לתמיד
אזור השפעה: יצור חי אחד

גילוי רוע
טווח: 40 מ'
משך הפעולה: 6 תורים
אזור השפעה: כל מה שברדיוס 40 מ'

טיהור מזון ומים
טווח: 3 מ'
משך הפעולה: לתמיד
אזור השפעה: 1 מנות או 6 נאדות־מים

לחשי- קסמים מעוצמה ראשונה

אור
טווח: 40 מ'
משך הפעולה: 6 תורים + 1 תור לדרגה
אזור השפעה: נפח בקוטר 10 מ'

הקסמת איש
טווח: 40 מ'
משך הפעולה: ראה בהסבר על לחש זה
אזור השפעה: "איש" חי אחד

פיתומות
טווח: 20 מ'
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: חפץ או מקום אחד

גילוי קסם
טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: כל מה שברדיוס 20 מ'

הרדמה
טווח: 80 מ'
משך הפעולה: 2–12 (6ק2) תורים
אזור השפעה: יצורים חיים בעלי 2–16 קב"פ הנמצאים בתחומי אזור של 13X13 מ'

קליע קסם
טווח: 50 מ'
משך הפעולה: מיידי
אזור השפעה: יוצר 1 או יותר חיצים

דיסקית מעופפת
טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור השפעה: דיסקית הנשארת בתחום 2 מ' מ'

מגן
טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו בלבד

קריאת קסם
טווח: 0
משך הפעולה: 1 תור
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו בלבד

הגנה מרוע
טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו

עצירת פתח
טווח: 3 מ'
משך הפעולה: 2–12 (6ק2) תורים
אזור השפעה: 1 דלת, שער או פתח דומה

קריאת שפות
טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו

לחשי- קסמים מעוצמה שנייה

אור תמידי
טווח: 40 מ'
משך הפעולה: לתמיד
אזור השפעה: נפח בקוטר 20 מ'

גילוי רוע
טווח: 20 מ'
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: כל מי שברדיוס 20 מ'

פריצה
טווח: 20 מ'
משך הפעולה: ראה בהסבר על לחש זה
אזור השפעה: מנעול או בריח אחד

איתור עצם
טווח: 20 מ' + 3 מ' לדרגה
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: חפץ אחד הנמצא בטווח

היעלמות מעין
טווח: 80 מ'
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: נמשך עד לרגע שיופר

ריחוף
טווח: 0
משך הפעולה: 26 תורים + 1 תור לדרגה
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו בלבד

בבואת ראי
טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו בלבד

חזיון תעתועים
טווח: 80 מ'
משך הפעולה: כל עוד נמשך הריכוז
אזור השפעה: נפח של 20 X 20 X 20 מ'

רשת
טווח: 3 מ'
משך הפעולה: 48 תורים
אזור השפעה: נפח של 10 X 10 X 10 מ'

גילוי הנעלם
טווח: 3 מ' לדרגה
משך הפעולה: 6 תורים
אזור השפעה: הקוסם (או האלף) עצמו

מנעול קסמים
טווח: 3 מ'
משך הפעולה: לתמיד
אזור השפעה: פתח או מנעול אחד

תע"ח
טווח: 20 מ'
משך הפעולה: 2 תורים
אזור השפעה: כל המחשבות בכיוון אחד

רשימת סדר הפעולות בקרב

א. כל צד מגלגל 1ק6. הצד המשיג תוצאה גבוהה יותר זוכה ביוזמת.
ב. הצד שזכה ביוזמה מבצע ראשון את המהלכים הבאים:
1. בדיקת מוראל (רק למפלצות ולדמויות־בלא־שחקן)
2. תנועה (תוך שימוש בקצב התנועה בהיתקלות) כולל תמרוני־הגנה
3. ירי קליעים (לא חובה)
   I. בחר מטרות
   II. בצע גילגולי פגיעה
   (עם שינויים בהשפעת זריזות היורה, הטווח, והמחסה של המטרה)
   III. גלגל קוביות לחישוב הנזק לנפגעים
4. הטלת לחשים (שימוש בחפצי־קסם, כגון בדידים קנים ומטות)
   I. בחר מטרות
   II. בצע גילגולי הצלה אם אפשר (עם שינויים בהשפעת חוכמת הקרבן)
   III. השתמש מייד בתוצאות הנגרמות מהשפעת הלחש
5. קרב־פנים־אל־פנים
   I. בחר מטרות
   II. בצע גילגולי פגיעה (עם שינויים בהשפעת כוחו של התוקף, קסם- כגון לחשי ברכה- והשפעת כלי־נשק או שריונות קסומים)
   III. גלגל קוביות לחישוב הנזק לנפגעים

ג. הצד שהפסיד את היוזמה מבצע שני את מהלכים 1 עד 5 הנ"ל.
ד. שה"מ מטפל בנושאים כגון כניעה, נסיגה, הימלטות ומרדפים, וכדומה.

טבלת גילגולי הפגיעה של הדמויות

דירוג השריון של המטרה	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
התוצאה הדרושה כדי לפגוע	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

דירוגי השריון של השריונות השונים

סוג השריון	דירוג השריון
ללא שריון	9
שריון־עור	7
שריון־שרשראות	5
שריון־לוחות	3
מגן	*בונוס של -1

* שימוש במגן מפחית ב- 1- את דירוג השריון של המשתמש בו.
דוגמה: למי שלובש שריון־שרשראות יש דרג"ש של 5, בתוספת מגן יהיה לו דרג"ש של 4.

גילגולי ההצלה של הדמויות

א. מפני קרן־מוות או רעל
ב. מפני בדידי־קסמים
ג. מפני שיתוק או הפיכה לאבן
ד. מפני נשיפת דרקון
ה. מפני קסמים (לחשים, מטות וקנים)

	א.	ב.	ג.	ד.	ה.		א.	ב.	ג.	ד.	ה.
אדם רגיל	14	15	16	17	17	זוטון	8	9	10	13	12
אלף	12	13	13	15	15	כהן	11	12	14	16	15
גמד	8	9	10	13	12	לוחם	12	13	14	15	16
גנב	13	14	13	16	15	קוסם	13	14	13	16	15

כיצד לשכור מלווים

1. מצא דמות־בלא־שחקן
2. הסבר מהי המשימה, והצע משכורת
3. קנה ציוד לדמויות ששכרת
4. הכן דף־דמות למלווה שלך

נפח של כלי קיבול שונים

שק קטן	200 מט	שק גדול	600 מט
תרמיל־גב	400 מט	אמתחת־אוכף	1000 מט

הנזקים מכלי הנשק השונים

1ק4 (1 עד 4) נק"פ נזק: אבן (קלע), לפיד בוער, אלה (נבוט), פגיון.

1ק6 (1 עד 6) נק"פ נזק: אלת־ברזל, גרזן־יד, חנית, *חץ (מקשת קצרה או ארוכה), חרב קצרה, פטיש־מלחמה, *קליע (מרובה־קשת).

1ק8 (1 עד 8) נקודות של נזק: *גרזן־קרב, חרב (רגילה).

1ק10 (1 עד 10) נקודות של נזק: *חרב דו־ידנית, *כילף.

* כלי־נשק אלה הם גדולים וכבדים. הפעלתם מחייבת שימוש בשתי הידיים. המשתמש בהם לא יוכל להשתמש במגן, ותמיד יפסיד את היוזמה בקרב.

טבלת ירי קליעים

סוג כלי־הנשק	טווחים מקסימליים (במטרים) והשינוי בגילגול הפגיעה קצר (+1)	בינוני (0)	ארוך (-1)
חנית	6	12	18
פגיון או גרזן־יד	3	6	9
קלע	12	25	50
קשת ארוכה	25	50	75
קשת קצרה	15	30	45
רובה־קשת (קל)	20	40	60
שמן או מים קדושים	3	9	15

כאשר תבצע גילגולי פגיעה של ירי קליעים, זכור לכלול את השפעות:
1. הטווח בו נמצאת המטרה, 2. זריזותו של היורה, 3. מחסה, 4. קסם

השפעת מידות התכונה

בונוסים, עונשין, והשינוי בכמות הניסיון
בהתאם למידת הדרישה הראשית

מידת התכונה	השפעות	השינוי בניסיון
3	עונשין -3	-20%
5-4	עונשין -2	-20%
8-6	עונשין -1	-10%
12-9	אין שינוי	אין שינוי
15-13	בונוס +1	+5%
17-16	בונוס +2	+10%
18	בונוס +3	+10%

השפעת מידת התבונה

תבונה	השפעות
3	בעל קשיים בדיבור, אינו מסוגל לקרוא או לכתוב
5-4	אינו מסוגל לקרוא או לכתוב, גם לא בלשון המדוברת
8-6	מסוגל לקרוא, ולכתוב מספר מילים פשוטות בלשון המדוברת
12-9	אין שינוי; מסוגל לקרוא ולכתוב בלשון המדוברת ובשפת הנטייה
15-13	+1 למספר השפות הידועות
17-16	+2 למספר השפות הידועות
18	+3 למספר השפות הידועות

השפעת מידת הכריזמה:

(שינוי בגילגולי תגובה, מס' ומוראל של מלווים)

כריזמה	השינוי בתגובה	מספר מלווים מקסימלי	מוראל
3	-2	1	4
5-4	-1	2	5
8-6	-1	3	6
12-9	אין שינוי	4	7
15-13	+1	5	8
17-16	+1	6	9
18	+2	7	10

דמויות של מבוכים ודרקונים (סוג דמות – אדם)

שייגרם לו נזק, הוא גדול מדי. במקרה שאבד לקוסם ספר הלחשים שלו, לא תוכל הדמות לשנן לחשים בכדי להטיל אותם!

אחד האוצרות הקסומים אותם ניתן למצוא במשך ההרפתקה הוא מגילת קסם. חלק מהמגילות מכילות לחשי־קסמים. אם מוצא הקוסם לחש חדש במגילה, ניתן לו להוסיף את אותו לחש לספר הלחשים שלו – אולם ניתן לעשות זאת רק פעם אחת בלבד עבור כל לחש במגילה, ובתהליך זה מושמדת המגילה.

אם הלחש הוא בדרגה גבוהה מכדי שניתן יהיה לקוסם ללמוד להטיל אותו, לא ניתן לצרף אותו אל הספר, אך ניתן להטילו מעל המגילה על ידי הקראתו בקול (דבר שיגרום להשמדת המגילה).

> **דוגמה:** מדיום מוצא מגילה ועליה לחש אחד מעוצמה שנייה. לא ניתן לו לצרף לחש זה לספר שלו עד שייהפך למשביע (דרגה 3), ויוכל ללמוד להשתמש בלחש מעוצמה שנייה.

ניתן לשמור לחש על מגילה, בכדי לצרפו בעתיד לספר. ניתן לקוסם גם לקחת את המגילה להרפתקאות, כך שניתן יהיה להטיל את הלחש כשיש צורך בכך. כל קוסם יכול להטיל לחש הנמצא על מגילה, כאילו למד אותו, ללא התחשבות בעוצמת הלחש. אם הלחש מוטל, הוא נעלם מן המגילה.

עליך, השחקן, רק לרשום לעצמך אלו מהלחשים השונים נמצאים בספר של דמותך. ערוך רשימה על דף הדמות שלך, תחת הכותרת כשרונות מיוחדים.

מגילות הן חפצים קסומים. רשום אותן על צידו האחורי של דף הדמות, במקום המיועד לכך.

שינון לחשים:

על־מנת לשנן לחשים בזכרונו, על הקוסם להיות לאחר מנוחה מלאה. שנת־לילה טובה, למשל. אחרי המנוחה מוציא הקוסם את ספר הלחשים, ולומד את הלחשים בהם ישתמש אותו יום, דבר הנמשך כשעה. בשלב זה הדמות מוכנה להרפתקה, ומסוגלת להטיל את הלחש או הלחשים שאותם למדה.

מדיום יכול להטיל לחש **אחד** בכל הרפתקה. (או בכל יום, אם ההרפתקה נמשכת מספר ימים) מפליא יכול להטיל **שני לחשים** (מעוצמה ראשונה) ביום. משביע יכול להטיל 3 לחשים בכל הרפתקה, **שניים** מעוצמה ראשונה **ואחד** מהעוצמה **השניה**.

כשתהיו מנוסים יותר במשחק, הרפתקאות עשויות לארוך יותר מיום אחד. במקרים אלו, יכול קוסם ללמוד לחשים בכל בוקר, אם ישן כראוי. רצוי להביא פרד להרפתקאות ארוכות, כדי שיסחוב את ספר הלחשים יחד עם שאר הציוד. אך היזהר לך! אם יאבד הספר, הדמות בצרות צרורות. אם יקרה הדבר, שאל את שליט־המבוך שלך מה עליך לעשות.

אל תבלבל בין הלחשים אשר שיננת לבין לחשים הנמצאים בספר! בסופו של דבר, יהיו לקוסם שלך לחשים רבים בספר, אך הוא יוכל עדיין לשנן רק מעט מלחשים אלו בכל יום.

הטלת לחשים:

במשחק, כאשר אתה רוצה שדמותך תטיל לחש, פשוט אמור זאת לשליט־המבוך שלך.

> **דוגמה:** "אני מטיל לחש הרדמה על הגובלינים."

שה"מ עשוי לשאול אותך על כמה פרטים; לדוגמה, חלק מהלחשים מוטלים לעבר מטרה מסוימת, ועליך לומר לשה"מ מהי המטרה. השחקן **אינו** צריך ללמוד מילים מיוחדות כלשהן.

כאשר קוסם מטיל לחש, נעלם אותו לחש מזכרונו. דמיין כי הזיכרון של הקוסם הוא כמו לוח עליו רשומים הלחשים. כאשר הדמות לומדת, "נרשמים" הלחשים במוחה, אולם כל לחש "נמחק" כאשר הוא מוטל. אם הדמות שלך למדה את אותו לחש פעמיים והטילה אותו פעם אחת, עדיין נותר לה עוד לחש כזה המוכן לשימוש.

> **דוגמה:** ברשות פלוניוס המפליא יש ספר לחשים, ובו רשומים הלחשים **הרדמה ו־מגן.**
> טרם צאתו להרפתקה, הוא מחליט ללמוד את לחש ההרדמה פעמיים (משום שניתן לו להטיל שני לחשים בכל הרפתקה). הוא מטיל את אחד הלחשים בשעת קרב, אך הוא זוכר עדיין לחש הרדמה אחד, וניתן לו להשתמש בלחש הנותר מאוחר יותר במהלך ההרפתקה.

בכדי להטיל לחש, **חייבת** הדמות להיות מסוגלת לסמן בידיים ולדבר ללא הפרעה. בשעת הטלת לחש חייב הקוסם להתרכז, ואסור לו לנוע. משום כך לא ניתן להטיל לחשים בשעה שהדמות הולכת, רצה או נלחמת. אם מפריעים לקוסם בשעה שהוא מטיל לחש, אותו לחש נהרס מבלי שישפיע, אך בכל זאת "נמחק", כאילו הוטל.

סוגי לחשים:

לרוב הלחשים יש השפעה הנמשכת זמן נתון. הלחש קליע קסם, למשל, יוצר חץ זוהר הנע עם הקוסם עד שהוא נורה, או עד שחולף תור (10 דקות).

לעומת זאת, לחלק מהלחשים בעוצמות הגבוהות יש משך פעולה "מיידי". לחש **כדור־אש**, למשל, יוצר התפוצצות הגורמת לנזק. הנזק נשאר עד שמרפאים אותו, אולם השפעת הלחש (הפיצוץ עצמו) נמשכת רק חלקיק שנייה בלבד, הרבה פחות מסיבוב.

גילגולי הצלה מפני לחשים:

ללחשים רבים יש השפעה מלאה רק במקרה שהקורבן נכשל בגילגול הצלה (מפני לחשים). אם הקורבן זכאי לגילגול הצלה, מוזכר הדבר בתיאור הלחש.

לחשי־קסמים:

לחשים אלו ניתן לקוסם או לאלף להטיל. בתיאור כל לחש נתונים טווח, משך פעולה ואזור השפעה.

טווח: לפני שהדמות מטילה את הלחש, יהיה עליה לוודא כי המטרה נמצאת בטווח. אם התיאור אומר "טווח: 0", רק הקוסם עצמו יכול להשתמש בלחש, ולא ניתן לו להטילו על אחרים. "טווח: מגע", פירושו שניתן להטיל את הלחש על כל יצור שבו מצליח הקוסם לגעת – לרבות הקוסם עצמו.

משך הפעולה נתון בסיבובים (בני 10 שניות כל אחד) או תורים (בני 10 דקות כל אחד). תיאור האומר "משך הפעולה: לתמיד", פירושו כי השפעת הלחש נשארת לתמיד ואיננה נעלמת לאחר פרק זמן נתון.

אזור ההשפעה של הלחש נותן את מספר היצורים, מס' החפצים, השטח או הנפח עליהם משפיע הלחש. אם נתון שטח, הוא נמדד במטרים רבועים (אזור שטוח). אם הלחש משפיע על נפח תלת־מימדי, נפח זה מוגדר כ"כדור" עגול, בעל קוטר נתון, או כ"קופסה" ריבועית או מלבנית בעלת גודל נתון; שניהם נמדדים במטרים.

תיאורי לחשי – הקסמים

לחשי – קסמים מהעוצמה הראשונה

1. אור
2. גילוי קסם
3. דיסקית מעופפת
4. הגנה מרוע
5. הקסמת איש
6. הרדמה
7. מגן
8. עצירת פתח
9. פיתומות
10. קליע קסם
11. קריאת קסם
12. קריאת שפות

אור

טווח: 40 מ'
משך הפעולה: 6 תורים + 1 תור לדרגה של הקוסם
אזור ההשפעה: נפח בעל קוטר של 10 מ'

לחש זה יוצר כדור גדול של אור, כאילו הודלק לפיד זוהר. אם הלחש מוטל על חפץ (כגון אבן), ינוע האור יחד עם אותו חפץ. אם הוא מוטל על עיניו של יצור, על היצור לבצע גילגול הצלה. אם נכשל גילגול ההצלה, יתעוור אותו קורבן עד תום פעולת הלחש, כתוצאה מהאור המסנוור. יצור שהתעוור איננו רשאי לתקוף. אם גילגול ההצלה מוצלח, מופיע האור באוויר מאחורי הקורבן.

גילוי קסם

טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: כל דבר בתחום 20 מ'

כאשר מוטל לחש זה, הוא גורם לכל חפץ, יצור או מקום קסומים בתחום השפעתו להיראות לקוסם כאילו הם זוהרים. התופעה לא תימשך זמן רב, ויש לשמור אותה עד לרגע בו ירצה הקוסם לברר אם משהו שנמצא במהלך ההרפתקה הוא אכן קסום.

> **דוגמה:** הקוסם מטיל לחש זה, וזמן קצר אחר כך הוא נכנס אל חדר בו נמצאים שיקוי קסום, דלת הנעולה באמצעות קסם, ותיבת אוצרות שבה נמצא גם בדיד קסם. כל החפצים הקסומים יזהרו, אך הקוסם יוכל לראות רק את הדלת והשיקוי; האור הנובע מהבדיד הזוהר מוסתר בתוך התיבה.

דיסקית מעופפת

טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור ההשפעה: דיסקית הנשארת בתחום 2 מ'

לחש זה יוצר משטח אופקי, קסום ובלתי־נראה, בעל גודל וצורה הדומים למגן עגול וקטן. הוא מסוגל לשאת עליו עד 5000 מטבעות (250 ק"ג). לא ניתן ליצור אותו במקום בו נמצא כרגע חפץ או יצור כלשהו. הדיסקית המעופפת נוצרת בערך בגובה מותניו של הקוסם, ונשארת תמיד בגובה זה. היא עוקבת אחר הקוסם באופן אוטומטי, כך שהיא נשארת כל העת בתחום 2 מ' ממנו. אין כל דרך בה ניתן להשתמש בדיסקית ככלי־נשק, משום שאין לה קיום ממשי והיא נעה באיטיות. כאשר תם משך הפעולה, נעלמת הדיסקית המעופפת, וכל הדברים הנמצאים עליה נופלים.

הגנה מרוע

טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

לחש זה יוצר מחסום קסום ובלתי־נראה המקיף את כל גופו של הקוסם (במרחק של פחות מ־3 ס"מ). כל ההתקפות המופנות נגד הקוסם סובלות עונשין של ‎1–‎ לגילגולי הפגיעה שלהן, והקוסם מקבל ‎+1 בונוס לכל גילגולי ההצלה שלו, כל עוד נמשכת השפעת הלחש.

בנוסף לכך, יצורים "קסומים" אינם מסוגלים אפילו לגעת בקוסם! אם יש צורך בכלי־נשק קסום בכדי לפגוע ביצור, היצור נקרא "קסום". לעומת זאת, יצור בו ניתן לפגוע רק בעזרת נשק מכסף (אדם־זאב, למשל) – איננו יצור "קסום". מחסום זה מונע לחלוטין התקפות מצד יצורים אלו, אלא אם כן הם משתמשים בכלי ירייה או קליעים.

לחש זה אינו בולם לחש קליע קסם. אם הקוסם תוקף משהו במשך זמן הפעולה של הלחש, ההשפעה משתנה מעט. מאותו רגע והלאה, מסוגלים יצורים "קסומים" לפגוע בקוסם, אולם הם עדיין סובלים עונשין של ‎1–‎ לגילגול הפגיעה, וגילגול ההצלה של הקוסם מבוצע עדיין בתוספת של ‎+1, עד לתום משך פעולתו של הלחש.

הקסמת איש

טווח: 40 מ'
משך הפעולה: ראה הסבר
אזור ההשפעה: "איש" חי אחד (ראה הסבר)

לחש זה משפיע רק על בני־אדם, דמויי־אדם וכמה סוגים אחרים של יצורים, המכונים "אנשים". כל קורבן עליו מוטל הלחש זכאי לבצע גילגול הצלה כנגד לחשים. במקרה שגילגול ההצלה הוא מוצלח, אין הלחש משפיע כלל. אם נכשל בגילגול ההצלה, יחשוב הקורבן שהקוסם הוא "חברו הטוב ביותר", וינסה להגן על הקוסם כנגד כל סכנה, ממשית או דמיונית. הקורבן "מוקסם".

ככלל, ה"אנשים" המושפעים על־ידי לחש זה הם כל היצורים הדומים במראם לבן־אדם באיזו דרך. לחש זה איננו משפיע על חיות, יצורים קסומים (כגון פסלים חיים), או יצורים דמויי אדם שהם גדולים יותר מעוג. על ידי ניסוי וטעייה תוכל לגלות אלו מפלצות ניתן להקסים.

אם הקוסם מדבר בשפה המובנת ליצור המוקסם, ניתן לקוסם לחלק פקודות לקורבן. על הפקודות להישמע כהצעות, ידידותיות לכאורה. בדרך כלל ימלא הקורבן אחר הפקודות הללו, אולם פקודות המנוגדות לטבעו של הקורבן (נטייה או מנהגים) עלולות להיתקל בהתנגדות. הקורבן לא ימלא אחר פקודה המורה לו, למשל, להתאבד.

> **דוגמה:** לאחר שבארגל **הקסים** אותך, הוא פקד עליך להותיר מאחור את גופת הכוהנת. התנגדת לכך, משום שזה היה בניגוד לטבעך.
> בארגל היה מוכרח לשכנע אותך שתמלא אחר רצונו. אילו היה פוקד עליך לעזוב אותו, היית מתנגד גם לכך; חשבת אותו לחבר!

הקסמה עשויה להחזיק מעמד משך חודשים. הקורבן עשוי לקבל גילגול הצלה נוסף בכל חודש, שבוע, או יום, בהתאם למידת התבונה שלו. אם הוקסמת, יאמר לך שה"מ שלך מתי לבצע את גילגול ההצלה הנוסף.

במקרה שהקוסם תוקף את הקורבן, באמצעות קסם או בעזרת כלי־נשק, ההקסמה מתבטלת מיד. במקרה שמתקיפים אותו בעלי־בריתו של הקוסם, יילחם הקורבן כרגיל.

הרדמה

טווח: 80 מ'
משך הפעולה: 4–16 (4ק4) תורים
אזור ההשפעה: יצורים חיים בעלי 2–16 קוביות פגיעה, הנמצאים בתחומי שטח של 13 x 13 מ'

לחש זה ירדים יצורים למשך עד 16 תורים. הוא ישפיע רק על יצורים בעלי 4+1 קוביות פגיעה או פחות – באופן כללי, כל היצורים בגודל של אדם או קטנים ממנו.

על כל היצורים שעליהם רוצים להשפיע להיות בתחומי שטח רבוע שאורך צלעו 13 מ'. הלחש לא ישפיע על אל־מתים או על יצורים גדולים מאד, כגון דרקונים. ניתן להעיר בכוח כל יצור ישן (באמצעות סטירה או בעיטה). ניתן להרוג יצור ישן במכה אחת בכלי נשק חד, ללא כל התחשבות במספר נקודות הפגיעה שיש לו.

שליט־המבוך שלך יגלגל 2ק8 בכדי למצוא כמה קוביות פגיעה יש, בסך־הכל, למפלצות שעליהן משפיע לחש זה. הקורבנות אינם זוכים לגילגול הצלה כלשהו.



מגן

טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

לחש זה יוצר מחסום בלתי-נראה המקיף את גופו של הקוסם (במרחק של פחות מ-3 ס"מ ממנו).
המחסום נע ביחד עם הקוסם, וכל עוד נמשך זמן הפעולה, הוא מעניק לקוסם דרג"ש 2 כנגד יריב המנסה לירות בו קליעים, ודרג"ש של 4 נגד כל שאר ההתקפות.
אם נורה **קליע קסם** על קוסם המוגן בלחש מגן, מותר לו לקוסם לבצע גילגולי הצלה מפני לחשים (גילגול הצלה אחד לכל קליע). אם הוא מצליח, לא ישפיע עליו **קליע הקסם**.

עצירת פתח
עצירת פתח

טווח: 3 מ'
משך הפעולה: 2–12 (2ק6) תורים
אזור ההשפעה: 1 דלת, שער, או פתח דומה.

לחש זה יחזיק "פתח" אחד סגור בצורה קסומה. פתח זה יכול להיות, למשל, דלת, חלון או שער. לחש **פריצה** ישמיד את **עצירת הפתח**. כל יצור בעל מספר קוביות פגיעה הגדול ב-3 או יותר מזה של מטיל הלחש (וכל הדמויות הגבוהות ממטיל הלחש בשלוש דרגות ומעלה) מסוגלים לפתוח את עצירת הפתח תוך 1 סיבוב. אם זאת, הפתח יינעל מחדש אם תהיה לו האפשרות לשוב ולהיסגר לפני שתיתם פעולתו של הלחש.

דוגמה: דמות בדרגה חמישית מסוגלת לפרוץ מבעד לפתח אותו עצר קוסם בדרגה 2.

פיתומות

טווח: 20 מ'
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: חפץ או מקום אחד.
לחש זה מאפשר לקוסם לגרום לקולו להישמע כבא ממקום אחר, כגון פסל, בעל-חיים, פינה חשוכה וכדומה.

קליע קסם

טווח: 50 מ'
משך הפעולה: 1 סיבוב
אזור ההשפעה: יוצר חץ אחד או יותר

קליע קסם הוא חץ זוהר הנוצר ונורה בכוח קסם, וגורם 7 - 2 (1ק6+1) נקודות של נזק ליצור בו הוא פוגע. לאחר שהוטל הלחש, מופיע החץ לצידו של הקוסם ומרחף שם עד לרגע בו הוא פוקד עליו להיירות. כאשר הוא נורה, הוא ייפגע אוטומטית בכל מטרה נראית לעין. החץ ינוע יחד עם הקוסם עד לירייתו או עד תום משך פעולת הלחש. ל**קליע הקסם** אין למעשה קיום ממשי ולא ניתן לגעת בו. **קליע קסם** שנורה לעולם איננו מחטיא את מטרתו, והקורבן **איננו** זוכה לגילגול הצלה.
על כל חמש דרגות ניסיון שברשות מטיל הלחש, נוצרים עוד **שני** קליעים באותה הטלה של הלחש. כך שקוסם בדרגה שישית יכול ליצור 3 קליעים. ניתן לירות את הקליעים על מטרות שונות.

קריאת קסם

טווח: 0
משך הפעולה: 1 תור
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

לחש זה יאפשר לקוסם לקרוא (לא להקריא) מילים או סמלים קסומים כלשהם, כגון אלו הנמצאים על גבי מגילות קסם וחפצים אחרים. לא ניתן להבין שום כתבי קסם מבלי להשתמש בלחש זה, אך לאחר שהקוסם קורא את המגילה או הסמלים בעזרת הלחש הזה, ניתן יהיה לו לקרוא או להקריא אותו קסם במועד מאוחר יותר ללא שימוש בלחש קריאת קסם. ספרי הלחשים כולם כתובים במילים קסומות, ורק בעל הספר מסוגל לקרוא בו ללא שימוש בלחש זה.

קריאת שפות

טווח: 0
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

לחש זה יאפשר לקוסם לקרוא, אך לא לשוחח, בכל שפה או קוד בלתי-ידועים. ניתן לו להבין מפות מטמון, סמלים סודיים וכדומה, כל עוד נמשכת פעולת הלחש.



לחשי - קסמים
מהעוצמה השנייה

1. אור תמידי
2. איתור עצם
3. בבואת ראי
4. גילוי הנעלם
5. גילוי רוע
6. היעלמות מעין
7. חזיון תעתועים
8. מנעול קסמים
9. פריצה
10. ריחוף
11. רשת
12. תע"ח

אור תמידי

טווח: 40 מ'
משך הפעולה: לתמיד
אזור ההשפעה: כדור בקוטר 20 מ'

לחש זה יוצר כדור אור בעל קוטר של 20 מ'. האור הנובע ממנו חזק בהרבה מזה של לפיד, אך איננו חזק כאור-יום מלא. הכדור ימשיך להפיץ אור לנצח, או עד אשר יוסר הקסם. ניתן להטיל לחש זה על חפץ, בדיוק כמו את הלחש מעוצמה 1 **אור**. אם מוטל הלחש על עיני יצור, על הקורבן לבצע גילגול הצלה מפני לחשים. אם הוא נכשל בגילגול ההצלה, הקורבן מתעוור. גילגול הצלה מוצלח פירושו שכדור האור מופיע בכל זאת, אך במקום לנוע ביחד עם הקורבן הוא נשאר בנקודה עליה הוטל, והקורבן המיועד יוצא ללא פגע.



איתור עצם

טווח: 20 מ' + 3 מ' לכל דרגה של הקוסם
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: חפץ אחד הנמצא בטווח

בכדי שלחש זה יעזור לו במציאת עצם כלשהו, על הקוסם לדעת בדיוק כיצד נראה אותו עצם. בעזרת לחש זה ניתן למצוא עצמים נפוצים כגון מדרגות אל מחוץ למבוך או שקים של מטבעות זהב. השפעת הלחש מגלה לקוסם את הכיוון לעצם הרצוי הקרוב ביותר, אך לא את המרחק אליו. הטווח גדל ככל שהקוסם רוכש דרגות ניסיון. מפליא, לדוגמה, יכול לאתר חפצים ממרחק של עד 26 מ', ומשביע יוכל לאתר עצמים רצויים ממרחק של עד 29 מ'.

בבואת ראי

טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

באמצעות לחש זה יוצר הקוסם 1–4 (4ק1) בבואות הנראות והמתנהגות בדיוק כמו הקוסם. הבבואות מופיעות ונשארות לצידו של הקוסם, הן נעות אם הקוסם נע, מדברות אם הקוסם מדבר וכו'. הקוסם איננו צריך להתרכז; הבבואות יישארו עד שייתם משך הפעולה, או עד שהן נפגעות. הבבואות אינן ממשיות, ולמעשה, אינן מסוגלות לעשות דבר. כל התקפה מוצלחת על הקוסם תפגע במקום זאת באחת מהבבואות, ותגרום לה להיעלם (ללא קשר לכמות הנזק שהיתה ההתקפה גורמת אילו פגעה באמת).

גילוי הנעלם

טווח: 3 מ' לכל דרגה של הקוסם
משך הפעולה: 6 תורים
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

כאשר מוטל לחש זה, מסוגל הקוסם לראות את כל היצורים והחפצים הבלתי־נראים הנמצאים בטווח, והטווח הוא 3 מ' לכל דרגה של הקוסם. לדוגמה, משביע המשתמש בלחש זה מסוגל לראות בעזרתו את כל הדברים הבלתי־נראים בטווח של 9 מ'.

גילוי רוע

טווח: 20 מ'
משך הפעולה: 2 תורים
אזור ההשפעה: כל דבר בתחום 20 מ'

כאשר מוטל לחש זה, נראה לקוסם כאילו, בתחומי טווח של 20 מ', כל החפצים שעליהם הוטל כישוף רע מתחילים לזהור. לחש זה גם יגרום ליצורים הרוצים לפגוע בקוסם להיראות כזוהרים כאשר הם נמצאים בטווח. הלחש **איננו** מאפשר לקוסם **לקרוא** את מחשבותיהם של היצורים. זכור שאם יצור הוא בעל נטייה ל"רשע", אין פירוש הדבר שבהכרח יש כוונות רעות (כלפי הקוסם), אף על פי שלרבות מהמפלצות המרושעות יש כוונות זדון. מלכודות ורעל אינם לא טובים ולא רעים, אלא פשוט מסוכנים.

היעלמות מעין

טווח: 80 מ'
משך הפעולה: מתמשך עד רגע הפרתו
אזור ההשפעה: יצור אחד או חפץ אחד

לחש זה יהפוך 1 יצור או 1 חפץ לבלתי־נראים. כאשר יצור נעשה לבלתי־נראה, כל החפצים שאותם הוא נושא או לובש נעשים גם הם לבלתי־נראים. כל חפץ בלתי־נראה חוזר ונעשה נראה ברגע שהוא יוצא מרשותו של היצור (מופל, מונח על הרצפה, מושלך וכדומה). אם קוסם, הופך חפץ ששום יצור אינו נושא או לובש אותו, לבלתי־נראה, אותו חפץ ישוב וייהפך לנראה ברגע שיצור חי כלשהו ייגע בו. יצור בלתי־נראה יישאר בלתי־נראה עד לרגע שיתקוף מישהו או יטיל לחש כלשהו. ניתן להפוך מקור אור (כגון לפיד) לבלתי־נראה, אולם האור שהוא מפיץ יהיה תמיד נראה לעין.

חזיון תעתועים

טווח: 80 מ'
משך הפעולה: כל עוד נמשך הריכוז
אזור ההשפעה: נפח של 7 x 7 x 7 מ'

לחש זה יוצר או משנה את הנראה בתחום השפעתו. מומלץ שהקוסם ייצור אשליה של משהו שאותו ראה בעבר. אם לא, יתן שה"מ בונוס לגילגולי ההצלה מפני השפעת הלחש. אם הקוסם איננו משתמש בלחש זה כדי לתקוף, תעלם האשליה ברגע שנוגעים בה. אם משתמשים בלחש כדי "ליצור" מפלצת, יהיה לה דרג"ש של 9 והיא תיעלם אם תיפגע. אם משתמשים בלחש כהתקפה (ליצור אשליה של קליע קסם או של קיר מתמוטט, למשל), מותר לקורבן לבצע גילגול הצלה מפני לחשים. אם הוא מצליח בגילגול, הוא איננו מושפע מההתקפה, ומבין כי היא אינה אלא אשליה. חזיון התעתועים נשאר כל עוד מתרכז בו הקוסם. אם הקוסם נע, נכשל בגילגול הצלה או נפגע וסופג נזק, מופר הריכוז והחזיון נעלם. לחש זה **לעולם איננו** גורם לנזק ממשי כלשהו! יצורים ה"נהרגים" על־ידיו רק מתמוטטים חסרי הכרה, אלו המאמינים כי "הפכו לאבן" הם למעשה רק משותקים, וכולי. השפעות אלה נעלמות לאיטן תוך 1 עד 4 (4ק1) תורים.



מנעול קסמים

טווח: 3 מ'
משך הפעולה: לתמיד
אזור ההשפעה: פתח אחד או מנעול אחד

לחש זה הוא גירסה חזקה יותר של הלחש מהעוצמה הראשונה **עצירת פתח**. הוא ישפיע על כל מנעול, לא רק על דלתות, ויחזיק מעמד לעד (או עד אשר יבטלו אותו על ידי הסרת קסם). למרות כל זאת, ניתן להשתמש בלחש **פריצה** בכדי לפתוח את **מנעול הקסמים**. את הדלת הסגורה במנעול הקסמים ניתן לקוסם שהטיל את הלחש לפתוח בקלות, וגם לדמות או ליצור המשתמשים בקסמים, ושברשותם 3 דרגות ניסיון (או קוביות פגיעה) יותר מלקוסם שהטיל את הלחש, ניתן לפתוח את מנעול הקסמים ללא כל קושי. פתיחה שכזו אינה מבטלת את השפעת **מנעול הקסמים**, והמנעול יינעל מחדש ברגע שיאפשרו לו לשוב ולהיסגר (בדיוק כמו הלחש **לעצירת פתח**).

פריצה

טווח: 20 מ'
משך הפעולה: ראה הסבר
אזור ההשפעה: מנעול אחד או בריח־דלת אחד

לחש זה יפתח כל סוג של מנעול. ניתן לפתוח כך כל דלת הנעולה בצורה רגילה או קסומה (על־ידי הלחשים **עצירת פתח** או **מנעול קסמים**), וכל דלת סתרים, לאחר שמוצאים אותה (אולם קודם **חייבים** למצוא אותה). למרות זאת, לחש הפריצה לא יבטל את הקסם הנועל, וזה ישוב להשפיע ברגע שתיסגר הדלת. לחש הפריצה מסוגל לגרום לשער להיפתח, אפילו אם השער תקוע, ולכל תיבת מטמון להיפתח בקלות. הוא גם יגרום לדלת החסומה במוט או על ידי בריח להיפתח, על־ידי כך שבאופן קסום הוא גורם למוט ליפול לריצפה. אם הדלת היא נעולה וגם מוברחת, יפרוץ הלחש את שניהם.

ריחוף

טווח: 0
משך הפעולה: 6 תורים + 1 תור לדרגה של הקוסם
אזור ההשפעה: הקוסם או האלף בלבד

כאשר מוטל לחש זה, יכול הקוסם לנוע מעלה או מטה באוויר ללא תמיכה כלשהי. עם זאת, לחש זה **איננו** מאפשר לקוסם לעוף לכיוון אחר. לדוגמה, ניתן לקוסם לרחף מעלה עד לתקרה, אך כדי לנוע לצדדים יהיה עליו להעזר בדחיפה ומשיכה. קצב התזוזה כלפי מעלה או מטה הוא 6 מ' לסיבוב.

לא ניתן להטיל את הלחש על מישהו אחר או על חפץ כלשהו. בשעה שהוא מרחף, יכול הקוסם לשאת את אותו משקל שניתן לו לשאת כרגיל, או אולי אפילו יצור בגודל אדם, אם היצור איננו לבוש בשריון מתכת. ניתן לקוסם לשאת כל יצור הקטן מגודל אדם, בתנאי שאיננו עמוס בצורה דומה.

רשת

טווח: 3 מ'
משך הפעולה: 48 תורים
אזור ההשפעה: נפח של 3 x 3 x 3 מ'

לחש זה יוצר כמות רבה של סיבים דביקים, שקשה מאוד להשמידם (אלא אם שורפים אותם). הסיבים יוצרים רשת הדומה לקורי־עכביש. לחש זה חוסם את האיזור המושפע. ענקים ויצורים אחרים בעלי כוח רב יכולים לפלס להם דרך מבעד לרשת תוך 2 סיבובים. לבן־אדם בעל כוח ממוצע (מידת כוח 9 עד 12) ייקח פילוס הדרך מבעד לרשת 8–2 (4ק2) תורים. להבות (של לפיד, לדוגמה) ישמידו את הרשת תוך 2 סיבובים, אולם יגרמו לכל היצורים הלכודים בתחום הרשת נזק של 6–1 (6ק1) נקודות כתוצאה מהשריפה. דמות הלובשת על ידיה כפפות של כוח עוג (שהן אחד מהאוצרות הקסומים) תוכל להשתחרר מהרשת תוך 4 סיבובים.

תע"ח

טווח: 20 מ'
משך הפעולה: 12 תורים
אזור ההשפעה: כל המחשבות בכיוון אחד

לחש זה ייאפשר לקוסם "לשמוע" מחשבות. יהא על הקוסם להתרכז בכיוון אחד למשך שישה סיבובים (1 דקה) בכדי **שהתפיסה העל־חושית** שמעניק הלחש תאפשר לו לקרוא את מחשבותיו של 1 יצור הנמצא בטווח (אם ישנו שם יצור כזה). ניתן להבין את מחשבותיו של כל יצור חי אחד, ללא קשר לשפתו. לא ניתן "לשמוע" בעזרת לחש זה את מחשבותיהם של יצורים אל־מתים. אם יש בכיוון אליו מתרכז הקוסם (ובגבולות הטווח) יותר מיצור חי אחד, "ישמע" הקוסם ערבוביה בלתי־מובנת של מחשבות. הדרך היחידה בה ניתן לקוסם לפענח את מה ששמע היא על־ידי התרכזות של שישה סיבובים נוספים. התרכזות נוספת זו תאפשר להתמקד על יצור אחד. כל כמות של עץ או נוזל לא תוכל למנוע **מהתע"ח** לקרוא את מחשבותיו של יצור, וההשפעה מסוגלת גם לחדור מבעד ל־60 ס"מ של אבן, אך שכבה דקה של עופרת תחסום את השפעת הלחש.

ג נ ב

תיאור

גנב הוא אדם המתמחה בהתגנבות, פריצת מנעולים, הסרת מלכודות ופעילויות דומות. מבין כל סוגי הדמויות, הגנב הינו הסוג היחיד המסוגל לפתוח מנעולים ולמצוא מלכודות ללא שימוש בקסמים.

למרות זאת, כפי ששמם מורה, גנבים גונבים, אם כי לעיתים רחוקות יעשו זאת לחברי קבוצתם.

על פי רוב, אף קבוצה לא תרשה לגנב הגונב מחברים לצאת להרפתקאות יחד איתם!

במשחק D&D משתייכים כל הגנבים לאירגון אחד (הנקרא לעיתים גילדה). בכל עיירה ישנו מבנה הנקרא בית־הגילדה, שם יכולים הגנבים להשתכן ולאכול (תמורת תשלום, כמובן). כל גנב לומד את ה"אומנות" שלו (יכולתו המיוחדת של הגנב, כפי שהיא מוסברת בהמשך תחת הכותרת "כשרונות מיוחדים") ממורים בגילדה. גנבים הם חלק רגיל של החיים בעולם ה־D&D, בשל יכולתם הייחודית, אך בדרך־כלל אין הם רצויים בחלקים היוקרתיים יותר של העיר.

בזמן הרפתקאות, על הגנב שלך להימנע מסכנות ככל שיוכל. תפקידו של הגנב שלך יהיה להשתמש בכשרונות המיוחדים שלו כאשר יהיה בהם צורך. כשרונותיו של הגנב



עשויים אף להיות שימושיים ביותר, מאחר וניתן להשתמש בהם ללא הגבלה.
לדוגמה, קוסם יכול להשתמש בלחש־קסמים לפתיחת מנעול, אולם הלחש פועל פעם אחת בלבד; ואילו הגנב יכול לנסות לפתוח כמה מנעולים שיצטרך.

בשעת היתקלות, על הגנב לסור ממרכז ההתרחשות. אתה יכול לנסות להתגנב מאחורי מפלצת, ולשדוד את אוצרה או לתקוף אותה מאחור, אך יהיה עליך להימנע מקרב פנים־אל־פנים אלא אם אין לך שום ברירה. לגנב יש מספר מועט של נקודות פגיעה, והשריון הקל אותו מותר לגנב ללבוש אינו מספק לו הגנה מספקת.
לרוב הגנבים יש מידת זריזות גבוהה. שלה הם זקוקים כדי לבצע פעולות מיוחדות. מאחר ומידת הזריזות משפיעה על ירי קליעים (ראה עמוד 56) מומלץ שתלמד את הכללים הנוגעים לירי קליעים, ותישא עימך כלי־יריה. תצטרך גם חרב או פגיון למצבים שבהם לא תוכל להימנע מקרב ישיר.
ניתן למצוא גנבים ברוב קבוצות ההרפתקנים. המשימה להישאר בחיים באמצעות התגנבות ושימוש בשנינותך, במקום להילחם סתם כך, עשויה להיות אתגר מרתק במשחק.

גילגולי ההצלה של הגנב

קרן מוות או רעל	13
בדידי קסם	14
שיתוק או התאבנות	13
נשיפת דרקון	16
קנים, מטות או לחשי קסמים	15

הסבר לטבלת הניסיון של הגנב

נק"נ: כאשר מצטבר מספר זה של נקודות ניסיון, עולה הגנב מיד לדרגת הניסיון הבאה.

תואר: על הגנב שלך להשתמש בתואר זה כאשר הוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, לדוגמה:
"אני גריגאן, גנב בדרגה שניה",
על הדמות לומר:
"אני גריגאן, הכייס".

טבלת הניסיון של הגנב

נק"נ	דרגה	תואר
0	1	מתלמד
1200	2	כייס
2400	3	גזלן

מספר פרטים נוספים על הגנב:

דרישה ראשית: הד"ר של גנב היא זריזות. אם מידת הזריזות של הגנב היא 13 או יותר, זוכה הדמות בבונוס לנקודות הניסיון המצטברות בכל הרפתקה.

קוביות פגיעה: בכדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יש לגנב, משתמשים בקוביית ארבע פאות (1ק4). הגנב מתחיל כשברשותו 1–4 נקודות פגיעה (ועוד בונוסים על כושר, אם ישנם כאלה) וזוכה בעוד 1ק4 נקודות פגיעה (ועוד בונוס) עם כל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: גנב יכול ללבוש שריון עור בלבד ואין הוא יכול להשתמש במגן.

כלי־נשק: גנב יכול להשתמש בכל כלי־יריה וכל כלי־נשק אחר שניתן להשתמש בו ביד אחת (בכלי־נשק דו־ידניים אסור לגנב להשתמש. מידע נוסף תוכל למצוא בעמוד 56).

טבלת פעולות מיוחדות של גנבים

הפעולה המיוחדת		דרגת הניסיון 1	2	3
פריצת מנעולים	(ק%)	15	20	25
מציאת מלכודות	(ק%)	10	15	20
פירוק מלכודות	(ק%)	10	15	20
טיפוס על קירות	(ק%)	87	88	89
תנועה חרישית	(ק%)	20	25	30
התחבאות בצללים	(ק%)	10	15	20
כיוס	(ק%)	20	25	30
שמיעת רעשים	(1ק6)	1–2	1–2	1–3

כשרונות מיוחדים

הגנבים ניחנו בכשרון לפרוץ מנעולים, לכייס, למצוא מלכודות ולפרק אותן, לטפס על קירות, לנוע חרישית, להתחבא בצללים, ולשמוע רעשים. הגנב יכול גם ללמוד איך "לדקור מאחור".

מלבד "שמיעת רעשים", יש לכל כשרון מיוחד של הגנב סיכוי הצלחה הנמדד באחוזים.
שליט־המבוך שלך יגלגל ק%; אם התוצאה אשר התקבלה בגילגול שווה למספר הנתון, באחוזים, או קטנה ממנו, נסיונו של הגנב הצליח. כאשר הגנב מנסה "לשמוע רעשים" נקבעת ההצלחה בדרך דומה, אך תוך שימוש ב־1ק6.

הסבר לכשרונות מיוחדים של גנב:

פריצת מנעולים יכולה להתבצע רק אם הגנב נושא "כלי פריצה", ומותר לנסותה רק פעם אחת לכל מנעול. אם נכשל פעם אחת, לא יוכל הגנב להצליח לפתוח את אותו מנעול (ולא משנה עד כמה ינסה) טרם שיעלה בדרגת ניסיון.

מציאת מלכודות, גם אותה ניתן לנסות רק פעם אחת בלבד עבור כל מלכודת. אם מצא הגנב מלכודת, ניתן לו לנסות לפרק אותה.

פירוק מלכודות ניתן לגנב לנסות רק אם נמצאה מלכודת. ניתן לנסות זאת פעם אחת בלבד לכל מלכודת (בכל דרגה).

טיפוס על קירות (או על משטח תלול אחר, כגון צוקים תלולים, חומות וכדומה). הסיכויים להצלחה הם טובים, אך אם הגנב נכשל, הוא מחליק ונופל לאחר שעבר מחצית הדרך. שה"מ יגלגל ק% עם כל 30 מטרים שהגנב מטפס. אם נפל הגנב מהקיר, הוא סופג 1–6 (1ק6) נקודות נזק לכל 3 מטרים של נפילה. כשלון במהלך טיפוס על קיר שגובהו 3 מטרים יגרום רק 1 נקודת נזק.

תנועה חרישית תיחשב תמיד למוצלחת בעיני הגנב. למרות זאת, שה"מ ידע (בהתבסס על גילגול האחוזים) האם נשמעה תנועת הגנב על ידי האויבים שבקירבת מקום, היכולים, לפיכך, לפעול בהתאם.

התחבאות בצללים פירושה כי הגנב נע אל בין הצללים מבלי שאיש יבחין בו, ונשאר בינהם, תוך שהוא נעזר גם בהסוואה נוספת.
בשעה שהוא מתחבא, לא ניתן לגנב לתקוף, אך ניתן לו לנוע. ניסיון זה תמיד ייחשב למוצלח בעיני הגנב, אך רק שה"מ ידע את האמת.

כיוס טומן בחובו סכנה. אם שה"מ מקבל תוך גילגול ק% מספר הגדול יותר מפי שניים מהאחוז הרשום כסיכוי ההצלחה, פירוש הדבר הוא לא רק שהכיוס לא הצליח, אלא גם כי הגנב ייתפס בשעת מעשה על־ידי הקורבן המיועד, אשר עשוי (ולרוב באמת יחליט) להגיב בצורה עוינת.

דוגמה: מתלמד מנסה לכייס לוחם שכיר (דמות בלי שחקן, שאותה משחק שה"מ). שה"מ מגלגל 1ק10 פעמיים (ראה "קוביות־משחק", בעמוד 11), ומקבל תוצאה של 41%, כך שהגנב נתפס בשעת מעשה. בשלב זה מגלגל שה"מ עוד קוביות, כדי לראות מהי תגובתו של הלוחם, אשר עשוי לתקוף את הגנב!

שמיעת רעשים (הנבדקת בעזרת גילגול 1ק6) תופסת הן לגבי האזנה מאחורי דלתות, והן לגבי שמיעת צעדיהן של מפלצות מתקרבות. במהלך קרבות, הרעש הוא גדול מכדי שניתן יהיה לשמוע שום דבר היוצא מגדר הרגיל.



שימוש בכשרונות המיוחדים של גנב

חפש הזדמנויות להשתמש בכשרונותיך המיוחדים, וכשתרצה שהגנב שלך ישתמש באחד מהם, יהא עליך פשוט לומר זאת לשליט־המבוך שלך. וודא כי אתה מבין כיצד להשתמש בכל אחד מן הכשרונות, ולמה הוא מיועד. הניסיון ייכשל באופן אוטומטי אם תשתמש בכשרונך שלא כשורה.

לדוגמה: עוג מסתער על החבורה, ולכן אתה אומר "הגנב שלי מתחבא בצללים ושולף פגיון". שה"מ עונה, "העוג מבחין בתנועה, והוא מתקדם הישר לעבר הגנב שלך!"

דקירה מאחור: אם גנב מצליח להתגנב אל קורבנו בלי שיבחינו בו, הוא רשאי לדקור אותו מאחור. אם הקורבן המיועד רואה, שומע, או מוזהר בדרך אחרת מפני התקרבות הגנב, **לא ניתן** לגנב לדקור את הקורבן, אך עדיין ניתן לו לתקוף כרגיל.

כאשר הגנב דוקר מאחור, הוא זוכה בבונוס של 4+ לגילגולי הפגיעה, ואם יפגע במטרה, הנזק שהוא גורם לה הוא כפול מן הרגיל.

> דוגמה: מתלמד נושא חרב ורואה עוג מתקרב אל החבורה. השחקן אומר, "הגנב שלי מתחבא בצללים". שה"מ מגלגל ק% ומקבל 19, שפירושו שהעוג אינו רואה את הגנב (אם כי שה"מ אינו מגלה לשחקן עובדה זו). במהלך הקרב, העוג פונה כך שגבו אל הגנב. השחקן אומר "אני מנסה לדקור את העוג מאחור!".
> שה"מ מחליט כי העוג אינו מבחין בהתקרבות הגנב (הדבר תלוי רק במצב, ובשיקול דעתו של שה"מ) ואומר "העוג לא הבחין בך; גלגל קובייה לבדוק אם הצלחת בדקירה מאחור".
> השחקן שבתפקיד הגנב מבצע גילגול פגיעה ומוסיף 4 לתוצאה. אם נפגע העוג, השחקן מגלגל קובייה לקביעת הנזק, ואז מכפיל את התוצאה שקיבל.

כאשר הגנב מנסה לדקור מאחור שלא במהלך קרב, עשוי להיות צורך גם בבדיקת "תנועה חרישית". שה"מ שלך יבצע את כל הגילגולים הדרושים.

אלף

תיאור

האלף הוא רזה וחינני, בעל תווי־פנים עדינים ואזניים מחודדות. גובהו של אלף הוא 1.50 עד 1.65 מ' והוא שוקל כ־45 ק"ג. אלפים מסוגלים להשתמש בכל כלי־הנשק וכל סוגי השריונות, ואף מסוגלים להטיל לחשי־קסמים. משום כך עשוי אלף להיות ידיד רב־ערך (או יריב מסוכן), אולם על פי רוב מעדיפים האלפים לבלות את זמנם במסיבת התהוללות והשתובבות בקרחות היער. הם מבקרים בערי האדם לעיתים רחוקות. האלפים אוהבים כל דבר קסום, ולעולם אינם מתעייפים מאיסוף לחשי קסמים וחפצי־קסם, בייחוד אם החפצים מעוצבים בצורה יפה במיוחד. דמות של אלף **חייבת** להתחיל במשחק כשברשותה מידת תבונה של 9 או יותר.

אלפים דומים ללוחמים ולקוסמים כאחד. מומלץ שתקרא את תאור דמות הלוחם, כדי לקבל קו־מנחה בנוגע למשחק בתפקיד דמות לוחמת, אך זכור כי לאלף שלך אין מספר כה גבוה של נקודות פגיעה כמו ללוחם. ודא כי הדמות שלך אינה פצועה (או פגועה קלות) בטרם תצטרף לקרב; אם אין זה כך, הישאר מאחור וסייע בעזרת לחשי־קסמים, כקוסם.

גילגולי ההצלה של האלף

קרן מוות או רעל	12
בדידי קסם	13
שיתוק או התאבנות	13
נשיפת דרקון	15
קנים, מטות או לחשים	15



הסבר לטבלת הניסיון של האלף:

נק"נ: כאשר נצבר מספר זה של נקודות נסיון, עולה האלף מיד לדרגת הניסיון הבאה.

תואר: על האלף שלך להשתמש בתואר זה כאשר הוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, למשל
"שמי בלריין, אלף בדרגה שנייה",
על הדמות לומר
"שמי בלריין, הלוחם המפליא".

לחשים: מס' לחשי־הקסמים שהאלף יכול להטיל כל יום, ודרגות העוצמה שלהם, נתונים פה.

הטלת לחשים מוסברת בהמשך, תחת הכותרת "כשרונות מיוחדים".

טבלת הניסיון של האלף

נק"נ	דרגה	תואר	מספר הלחשים ועוצמתם
0	1	חייל־מדיום	1 ראשונה
4000	2	לוחם־מפליא	2 ראשונה
8000	3	סייף־משביע	2 ראשונה ו־1 שנייה

כמה פרטים נוספים על האלף:

דרישה ראשית: לאלפים יש **שתי** דרישות ראשיות: כוח ותבונה. אם יש לאלף מידה של 13 או יותר **בשתי** מידות התכונה האלו, זוכה הדמות בבונוס של 5% לנקודות הניסיון המצטברות בכל הרפתקה. אם מידת התבונה היא 16 או יותר (בנוסף למידת כוח של 13 ומעלה), בונוס הנק"נ הוא 10%.

מידות מינימליות: לדמות של אלף חייבת להיות מידת תבונה של 9 או יותר בתחילת המשחק (כאשר משחקים בה לראשונה).

קוביות פגיעה: בכדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יהיו לאלף, משתמשים בקוביית שש פאות (1ק6). אלף מתחיל עם 1–6 נקודות פגיעה (ועוד בונוס על כושר, אם יש לו כזה) וזוכה בעוד 1ק6 נק"פ (ועוד בונוס) בכל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: האלף רשאי ללבוש כל סוג שריון, ורשאי להשתמש במגן.

כלי־נשק: אלף רשאי להשתמש בכל כלי־נשק.

כשרונות מיוחדים:

אלפים ניחנו בראייה מיוחדת, ידע בכמה שפות, והיכולת לגלות דברים מסוימים טוב יותר משאר סוגי הדמויות. אלפים מסוגלים גם להטיל לחשי קסמים, וטורפי־גופות אינם יכולים לשתק אותם.

ראייה: בנוסף לראייה הרגילה, מסוגלים האלפים לראות אור אינפרא־אדום. כשרון זה מכונה בשם זיוונות, והוא מאפשר להם לראות למרחק של 20 מ' בחשיכה. הזיוונות היא היכולת להבחין בחום (וחוסר חום). אורות רגילים או קסומים מונעים את השימוש בזיוונות.

ליצור שניחן בזיוונות, נראים הדברים החמים כאדומים, והדברים הקרים נראים ככחולים. יצור מתקרב, למשל, עשוי להיראות כגוף אדום המותיר מאחוריו עקבות אדומים מעומעמים, ובריכת מים קרים תיראה בצבע כחול כהה. הזיוונות מאפשרת להבחין גם בחפצים או ביצורים בעלי אותה מידת טמפרטורה כמו האוויר הסובב אותם (כגון שולחן או שלד).

שפות: בנוסף לשפות בהן מדברות שאר הדמויות – הלשון המדוברת ושפות הנטייה, כפי שעוד יוסבר בעמוד 53 – מסוגל האלף לדבר אלפית, נוֹלית, הובגובלינית ואורקית.

גילוי: כל האלפים מיטיבים למצוא דלתות סתרים ודלתות חבויות מאשר הדמויות האחרות. אם האלף שלך רוצה לחפש דלתות סודיות באזור מסוים, כל שעליך לעשות הוא לומר זאת לשליט־המבוך שלך.

שה"מ יגלגל 1ק6, ותוצאה של 1 או 2 פירושה כי האלף הצליח – אם אכן ישנה שם דלת שכזו. הינך חייב לומר לשה"מ שלך שברצונך לחפש אחר משהו; הגילוי אינו פועל מעצמו.

> דוגמה: אתה אומר "אבדוק קיר זה כדי לראות אם ישנן כאן דלתות־סתרים כלשהן". שה"מ, ביודעו כי אכן ישנה שם אחת, מגלגל 1ק6 ומקבל תוצאה של 2. לכן הוא אומר "כן, מצאת דלת סתרים".

חיסון מפני שיתוק של טורפי־גופות: כל האלפים מחוסנים באופן טבעי מפני ההתקפות המשתקות של טורפי־הגופות. סוגים אחרים של שיתוק, כגון אלו הנובעים מהתקפתם של זוחל אשפה או קוביית ז'לטין, עשויים להשפיע עליהם.

לחשים: אלף יכול להשתמש בלחשי־קסמים, בדיוק כמו קוסם. עיין בתיאור דמות הקוסם, וקרא את ההסברים על הטלת לחשים, ספרי לחשים וכו' (את התאור תוכל למצוא בעמודים 36–41). כל האלפים כפופים לאותם כללים, בכל הנוגע לשימוש בלחשי קסמים (אולם אין הם כפופים לשאר הכללים להם כפוף הקוסם).

ג מ ד

תיאור

גמד הוא נמוך ומוצק, גובהו כ–1.20 מטר והוא שוקל כ–70 ק"ג. לגמדים זכרים זקנים ארוכים, ולנקבות זקנים קצרים. עורם הוא בגווני אדמה ושערם חום־כהה, אפור או שחור. הגמדים הינם עיקשים, אך מעשיים, והם מחבבים מזון ומשקה טובים. הגמדים מעריכים מאוד אומנות בעבודה ואוהבים זהב עד מאוד. הגמד הינו לוחם קשוח ועמיד בפני קסם, כפי שהדבר מתבטא בגילגולי ההצלה שלו. דמות של גמד **חייבת** להתחיל במשחק עם מידת כושר של 9 או יותר.

למרות שדמות הגמד שונה בדרכים רבות מדמות הלוחם, משימותיהם זהות. שניהם נלחמים, ועל שניהם לעשות זאת באותה צורה. קרא את תיאור דמות הלוחם (עמוד 35) כדי לקבל מספר הנחיות בנוגע ללחימה.

גילגולי ההצלה של הגמד

קרן מוות או רעל	8
בדידי קסם	9
שיתוק או התאבנות	10
נשיפת דרקון	13
קנים, מטות או לחשים	12

טבלת הניסיון של הגמד

נק"נ	דרגה	תואר
0	1	גמד חייל
2200	2	גמד לוחם
4400	3	גמד סייף



הסבר לטבלת הניסיון של הגמד:

נק"נ: כאשר נצבר מספר זה של נקודות נסיון, עולה הגמד מיד לדרגת הניסיון הבאה.

שפות: בנוסף לשפות בהן מדברות שאר הדמויות-הלשון המדוברת ושפות הנטייה, כפי שעוד יוסבר בעמוד 53-מסוגל הגמד לדבר גובלינית, גמדית, ננסית וקובולדית, אם כי יתכן ויהיו לו קשיים בקריאה וכתיבת שפות אלה, כפי שיוסבר בהמשך.

תואר: על הגמד שלך להשתמש בתואר זה כאשר הוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, למשל
"שמי רולף, גמד לוחם בדרגה שנייה",
על הדמות שלך לומר
"שמי רולף, הגמד הלוחם".

כמה פרטים נוספים על הגמד:

דרישה ראשית: הד"ר של גמד היא כוח. גמד בעל מידת כוח של 13 או יותר יזכה לבונוס לנקודות הניסיון הנרכשות בכל הרפתקה.

מידות מינימליות: על דמות של גמד להיות בעלת מידת כושר של 9 או יותר בתחילת המשחק (כאשר משחקים בה לראשונה).

קוביות פגיעה: כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יהיו לגמד משתמשים בקובייה בעלת שמונה פאות (8ק1). גמד מתחיל במשחק כשברשותו 1–8 נק"פ (ועוד בונוס על כושר גבוה, אם יש לו כאלה) ומקבל עוד 8ק1 נקודות פגיעה (ועוד בונוס) עם כל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: גמד רשאי ללבוש כל סוג שריון, ורשאי להשתמש במגן.

כלי-נשק: גמד רשאי להשתמש בכל כלי-נשק בגודל בינוני (רגיל) או קטן. גמד **אינו רשאי** להשתמש בחרב דו-ידנית, בכילף או בקשת ארוכה (אך הוא יכול להם להשתמש בקשתות קצרות וברובי-קשת).

כשרונות מיוחדים:

הגמד ניחן בראייה מיוחדת, ידע בשפות אחדות, וביכולת לגלות דברים מסוימים טוב יותר משאר הדמויות האחרות.

ראייה: בנוסף לראייה הרגילה, יכולים הגמדים לראות באור אינפרא־אדום. כשרון זה נקרא בשם זיוונות, והוא מאפשר להם לראות למרחק של עד 20 מ' בחשיכה. זיוונות היא היכולת לראות חום (וחוסר חום). אור רגיל או קסום מונעים שימוש בזיוונות.

ליצור שניחן בזיוונות, הדברים החמים נראים כאדומים ודברים קרים נראים ככחולים. לדוגמה, יצור מתקרב ייראה כגוף אדום, המותיר מאחוריו עקבות אדמדמות מטושטשות. בריכה של מים קרים תיראה בחושך בצבע כחול כהה. בעזרת הזיוונות ניתן לראות בצורה מעורפלת אפילו חפץ או יצור בעלי אותה מידת חום כמו האוויר הסובב אותם - (כגון שולחן או שלד).

גילוי: כל הגמדים הם מומחים בעבודות כרייה. הם מסוגלים, לפעמים, לגלות מלכודות, קירות זזים, מסדרונות משופעים ומבנים שנבנו רק בעת האחרונה. אם הגמד שלך מעוניין לחפש אחר 1 או יותר מן הדברים האלו באזור מסוים, יהיה עליך רק לומר זאת לשליט-המבוך שלך. יש לגמד שלך סיכוי של 1:3 למצוא אותם. שה"מ שלך יגלגל 6ק1, ותוצאה של 1 או 2 פירושה הצלחה, **אם** אכן יש שם מה למצוא. אתה רשאי לחפש פעם אחת עבור כל אחד מאותם דברים. אתה **חייב** להודיע לשה"מ שלך בכל פעם שדמותך מעוניינת לחפש אחר משהו; הגילוי אינו מתרחש לעולם באופן אוטומטי.

דוגמה: אתה אומר "אבדוק קיר זה כדי לראות אם הוא זז." שה"מ, ביודעו כי זהו אכן קיר זז, מגלגל 6ק1, ומקבל תוצאה של 2. הוא אומר "כן, נראה שהקיר זז."



ז ו ט ו ן

תיאור

זוטון הוא דמוי־אדם נמוך־קומה, הדומה לילד בעל אזניים מחודדות במקצת. גובהו הוא כ–90 ס"מ ומשקלו בערך 30 ק"ג. רק לעיתים רחוקות יש לזוטונים זקנים. הם פתוחים, אולם אינם אמיצים במיוחד. הם מחפשים אחר אוצרות במטרה להשיג את נוחיותו של הבית, שאותה הם אוהבים עד מאד. זוטונים הם שוכני־יערות, ובדרך־כלל הם מסתדרים היטב עם אלפים. יש להם גם יכולת מיוחדת שבאה לידי ביטוי מחוץ למבוך. הזוטון **חייב** להתחיל במשחק עם מידות תכונה של 9 (או יותר) גם בזריזות וגם בכושר.

תפקידם של הזוטונים דומה לזה של הלוחמים ושל הגמדים. קרא את תיאור דמות הלוחם בכדי לקבל קוים־מנחים בנוגע למשחק בתפקיד זוטון. זכור את כל כשרונותיך המיוחדים (ראה בהמשך) והשתמש בהם מתי שרק יתאפשר. גילגולי ההצלה של זוטון הם טובים כאלו של הגמד, ואתה עשוי לשרוד במקום בו אחרים נופלים קורבן להתקפות המתבססות על רעל או קסם.

גילגולי ההצלה של זוטון

קרן מוות או רעל	8
בדידי קסם	9
שיתוק או התאבנות	10
נשיפת דרקון	13
קנים, מטות או לחשים	12

הסבר לטבלת הנסיון של זוטון:

נק"נ: כאשר נצבר מספר זה של נקודות ניסיון, עולה הזוטון מיד לדרגת הניסיון הבאה.

תואר: על הזוטון שלך להשתמש בתואר זה בשעה שהוא משוחח עם דמויות אחרות.
במקום לומר, למשל
"אני טאצ'ברי, זוטון בדרגה שנייה",
על הדמות לומר
"אני טאצ'ברי, הלוחם".

טבלת הניסיון של זוטון

נק"נ	דרגה	תואר
0	1	זוטון חייל
2000	2	זוטון לוחם
4000	3	זוטון סייף

כמה פרטים נוספים על הזוטון:

דרישה ראשית: לזוטון יש שתי דרישות ראשיות: כוח וזריזות. אם **אחת** ממידות תכונה אלו היא 13 ומעלה, זוכה הדמות בבונוס של 5% לנקודות הניסיון הנצברות בכל הרפתקה. אם **שתי** המידות הן 13 או יותר, בונוס הנק"נ הוא 10%.

מידות מינימליות: על דמות זוטון להיות בעלת זריזות וכושר של 9 **לפחות**.

קוביות פגיעה: כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יש לזוטון, משתמשים בקוביית שש פאות (6ק1). זוטון מתחיל במשחק כשברשותו 1–6 נק"פ (ועוד בונוס על כושר גבוה, אם יש לו כזה) וזוכה בעוד 6ק1 נקודות פגיעה (ועוד בונוס) עם כל עלייה בדרגת ניסיון.

שריון: זוטון רשאי ללבוש כל סוג של שריון וגם להשתמש במגן. על שריונות ומגינים אלה להיות עשויים במיוחד למידתם הקטנה של הזוטונים. אפילו שריון המתאים לגמד גדול מדי בשבילם.

כלי־נשק: זוטון רשאי להשתמש בכל כלי־נשק בעל מידה קטנה (כגון פגיון, חרב קצרה, קשת קצרה וכו'). הזוטונים **אינם** רשאים להשתמש בחרבות דו־ידניות, בכילפים, בקשתות ארוכות, בגרזיני קרב או בכל כלי־נשק גדול אחר.

כשרונות מיוחדים:

הזוטון מקבל מספר בונוסים בקרב (חלקם כתוצאה מגודלו הקטן) ויכול להסתתר היטב בשטח מיוער. זוטון יכול להתחבא (בהצלחה פחותה) גם במבוך.

לחימה: לעיתים קרובות משתמש הזוטון בכלי־ירי שונים. הוא גם טוב מכל שאר הדמויות בהתחמקות מפני התקפות של יצורים גדולים. כל הזוטונים זוכים בבונוסים הבאים כאשר הם בקרב:

-2 בונוס לדירוג השריון כאשר הם מותקפים על־ידי יצורים הגדולים מאדם.

+1 בונוס לגילגול הפגיעה כאשר הם משתמשים בקליע כלשהו (כללים נוספים, עמ' 56).

+1 בונוס ליוזמה אישית (כלל נוסף אפשרי של חוקי לחימה, ראה עמוד 51)

התחבאות: קשה מאוד לאתר זוטון בסביבה טבעית, משום שיש לו כשרון המאפשר לו להיעלם, כאילו, בינות לעצים או לשיחים. בתוך מחסה כזה, ניתן לגלות אותם רק ב־10% מהמקרים (שה"מ יגלגל).

זוטונים יכולים אף להסתתר במבוכים, אך לא עם סיכוי הצלחה כה גדול. בתאורה רגילה, מסוגל הזוטון להתחבא במבוך אם ימצא צללים, או מחסה כלשהו, אשר בהם יוכל להסתתר (ואם יישאר בשקט מוחלט ולא יזוז), ניסיון ההתחבאות יצליח ב־1 מכל 3 ניסיונות. כדי להשתמש בכשרון זה, הודע על כך לשליט־המבוך. שה"מ יגלגל 1ק6; תוצאות של 1 או 2 פירושן שההסתתרות מוצלחת, כל עוד אין הדמות זזה או עושה רעשים כלשהם.

אור קסום, כגון לחש **אור** של כהן, יכשיל את ניסיון ההתחבאות. אם הדמות נושאת איתה מקור־ אור כלשהו, ההתחבאות תהפוך לבלתי־ אפשרית.

יצירת דמות חדשה

אחרי שתתרגל לכללי המשחק, בכך שתשחק את הלוחם שלך, תוכל לנסות דמויות אחרות, באמצעות **שימוש** בדפי־הדמויות הנכללים בחוברת זו (בעמוד 34).

זכור כי לא ניתן להשתמש בהם בהרפתקת היחיד! הרפתקה זו תוכננה במיוחד עבור הלוחם הראשון שלך.

במוקדם או במאוחר תרצה ליצור דמות חדשה משלך. בטרם תתחיל, קח עיפרון ואת כל קוביות המשחק. בנוסף על כך תזדקק גם לדף־ דמות ריק (או לנייר חלק רגיל) כדי לרשום את הנתונים השונים.

אם אתה משתמש בדף נייר, העתק אליו את תוכנו של דף־הדמות – במילים אחרות, הותר מקום לשמך ולשם דמותך בראש הדף בצד ימין, וסמן את המקום המיועד לסוג, דרגה, דירוג שריון, מספר נקודות הפגיעה וכו'.

ניסיונך הראשון ליצור דמות חדשה יארך כשעה. כשכבר תהיה מורגל להליכים, יארך הדבר בין עשר לבין 30 דקות. אל תנסה ליצור דמות לאחר שכולם כבר התאספו כדי לשחק. את כל הגילגולים, רישום ההשפעות, רכישת הציוד וכו' יש לבצע מראש.

בחלק מן התהליך תזדקק לשליט־המבוך שלך, ואף רצוי שהוא ישקיף על יצירת הדמות שלך, כולל כל גילגולי הקוביות. עליך להיפגש עם שליט־המבוך לפני המשחק, בכדי לקבוע את כל הפרטים השונים. מומלץ שכל השחקנים ייצרו דמויות חדשות יחדיו, בסיועו של שה"מ.

בעמוד 29 מופיעה רשימה של כל השלבים שיש לבצע כאשר יוצרים דמות חדשה; כל אחד מהם מוסבר כאן בפרוטרוט.

1. גלגל קוביות לקביעת מידות תכונה

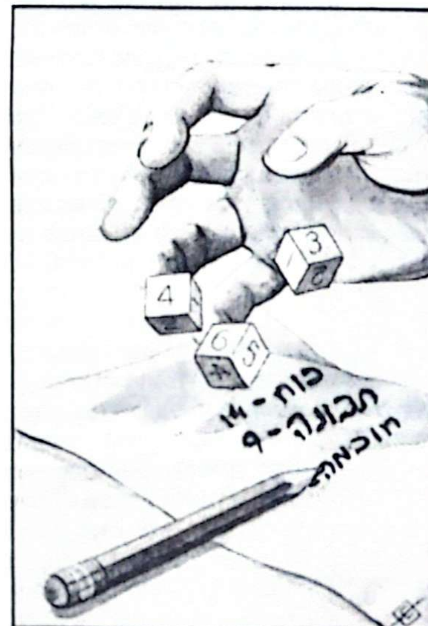
במקום פשוט להמציא מספרים לכל מידת תכונה, יש לגלגל קוביות לקביעת כל מידה. זה נעשה על־ידי גילגול קוביית שש הפיאות שלוש פעמים, וחיבור סכום התוצאות.

לחילופין, אם יש ברשותך שלוש קוביות בעלות שש פיאות, גלגל את 3 הקוביות בבת־ אחת.

לדוגמה, אם תקבל 1 בשלושת גילגולי הקוביות, התוצאה בסך־הכל היא 3, שהיא המינימום האפשרי. אם תקבל 6 בכל גילגול, סך־הכל הוא 18 – כלומר המקסימום שיכול להיות לך. עליך לסיים עם שישה מספרים (1 לכל מידת תכונה) שכולם בין 3 ל־18. מספרים אלו יהיו מידות התכונות של דמותך.

רשום את המידות שקיבלת על גבי דף־ הדמות שלך לצידם של שמות התכונות.

כעת, מצא את מידת התכונה הגבוהה ביותר שלך. אם היא קטנה מ־9, רצוי כי תגלגל את כל המידות מחדש. אתה רשאי לשחק באותה דמות, אולם הוא או היא בוודאי לא יתאימו להרפתקנות מסוכנת! לפני שתפסול את



הדמות, שאל את שליט־המבוך שלך מה עליך לעשות. שה"מ עשוי להעדיף שתשחק את הדמות שגילגלת, במיוחד אם אתה שחקן מנוסה.

אם שתיים או יותר ממידות התכונה הן נמוכות מ־6, הדמות עשויה להיתקל בקשיים. גם דמות כזו יש לפסול, אלא אם שה"מ מחליט אחרת.

ניתן לך לשפר את מידות התכונה בשלב 3 (המרת נקודות תכונה), אך ראשית – עליך להחליט לאיזה סוג תשתייך דמותך.

2. בחר סוג

כל דמות משתייכת לסוג כלשהו. דמותך הראשונה היתה מסוג לוחם. עתה ידוע לך כי ישנם סוגים נוספים של הרפתקנים: כוהנים, קוסמים וגנבים. תוכל לשחק בתפקיד אחד מאלו, או אפילו בתפקיד דמות אשר איננה אדם: תוכל להיות גמד, אלף או איש נמוך במימדי־ילד הנקרא זוטון. אלו הם 7 סוגי הדמויות השונות של ההרפתקנים.

לכל סוג דמות ישנו תחום הצטיינות. הלוחמים הינם חזקים, הקוסמים נבונים, הכוהנים חכמים וכו'. תחום הצטיינות זה נקרא הדרישה הראשית של אותו סוג. לדוגמה, כוח הוא הדרישה הראשית של לוחמים.

אם יש לדמותך מידה גבוהה של התכונה המהווה את הדרישה הראשית של הסוג אליו היא משתייכת, אתה מקבל בונוס לנקודות הניסיון. זוהי הסיבה שבזכותה קיבל הלוחם הראשון שלך בונוס: כוחך, שהוא הדרישה הראשית, היה 17. אתה רשאי לשחק לוחם בעל כל מידה של כוח, אולם לוחמים חזקים טובים יותר במקצועם (וגם זוכים ביותר נק"נ) מאשר לוחמים חלשים.

אינך מוכרח לבחור דווקא בסוג המתאים למידת התכונה הגבוהה ביותר שגילגלת – למרות שהדבר יעזור. אם יש לך שתי מידות גבוהות או יותר, אתה עשוי לשקול אם לשחק דמות של דמוי־אדם.

התבונן בטבלה הבאה והשווה את מידות התכונה הגבוהות ביותר שברשותך לדרישות הראשיות של סוגי הדמויות. לאחר מכן, אם תבחר לשחק דמות של בן־אדם, יהיה עליך לבחור את הסוג המתאים למידות התכונה שגילגלת.

(כושר וכריזמה משפיעים על כל סוגי הדמויות, ולעולם אינם דרישות ראשיות)

דרישה ראשית	סוג
כוח	לוחם
תבונה	קוסם
חוכמה	כהן
זריזות	גנב

אלפים, גמדים וזוטונים

כל דמות אדם יכולה להשתייך לאחד מארבעה סוגים (מקצועות), לא כך הדבר לגבי דמויות של דמויי־אדם. אם ברצונך לשחק דמות של דמוי־אדם, עליך לזכות במידות תכונה גבוהות בתחומים מסויים.

האלפים ניחנו בכשרונות הדומים לאלו של לוחם ושל קוסם גם יחד, כך שעליהם להיות בעלי מידות גבוהות של כוח וגם של תבונה. שתי מידות תכונה אלו הן הדרישות הראשיות של אלף. בנוסף על כך, **לא ניתן** לדמות להיות אלף אם מידת התבונה שלה היא 8 או פחות.

גמדים הם תמיד בכושר. אם יש לדמות שלך מידה 8 או פחות של כושר, הדמות **לא תוכל** להיות לגמד. הגמדים מתמחים בלחימה, בדומה ללוחמים, כך שגם להם, הדרישה הראשית היא כוח.

לזוטונים כמה כשרונות לחימה, לכן עליהם להיות בעלי כוח וזריזות גבוהים. שתי תכונות אלה הן הדרישות הראשיות של הזוטונים. בנוסף, זוטונים חייבים להיות גם בכושר גבוהה.

אם יש לדמות שלך מידה של 8 ומטה בזריזות **או** בכושר, הדמות **איננה יכולה** להיות זוטון.

אם ברצונך לשחק דמות של דמוי־אדם, תהיה רשאי לבחור אחת מאלו **רק** אם השגת בגילגול את המידות המינימליות הנתונות כאן, **או** אם ניתן לך להמיר נקודות תכונה (ראה שלב 3) כך שדמותך תקיים את הכללים בנוגע למידות המינימליות הדרושות לסוג זה של דמות:



סוג	מידות מינימליות	דרישות ראשיות
אלף	תבונה 9	כוח + תבונה
גמד	כושר 9	כוח בלבד
זוטון	בריאות 9 / זריזות 9	כוח + זריזות

יהיה סוג הדמות שבחרת אשר יהיה, עליך לקרוא את התיאור המלא של סוג זה (ראה עמודים 23–46) לפני שתגיע לשלב 6.

דרישות ראשיות

אם היטבת לגלגל ולבחור, מידת התכונה המהווה את הדרישה הראשית של דמותך תהיה 9 ומעלה. למרות שיכול להיות מהנה לשחק בתפקיד דמויות בעלות מידות נמוכות יותר. דמיין לעצמך גמד מסכן, בעל כושר גבוה (16), אך חלש מאד (כוח של 5); הוא עושה את מיטב יכולתו בקרב, אך לעולם אינו גורם נזק רב. ההנאה במשחק נובעת בעיקר ממשחק־תפקידים, ולשחק בתפקיד דמות זו עשוי להיות מעניין מאוד. זכור כי תמיד תוכל להתחיל לשחק דמות אחרת מאוחר יותר.

אם יש לדמותך מידה גבוהה של דרישה ראשית, היא מקבלת בונוס לנק"נ (נקודות ניסיון). עם תום כל הרפתקה, כאשר שליט־המבוך מחלק נק"נ, אתה מוסיף לדמותך נקודות נוספות. ואילו אם מידת הדרישה הראשית שיש לך היא נמוכה, אתה נענש על כך, ויהיה עליך להחסיר נק"נ מהמספר שנותן שה"מ לדמותך.

כמות הנק"נ הנוספת או מוחסרת נתונה בטבלה הבאה:

שינוי בנסיון כתוצאה מהדרישה הראשית

דרישה ראשית	שינוי בניסיון
3–5	−20%
6–8	−10%
9–12	אין שינוי
13–15	+5%
16–18	+10%

דוגמאות: אם יש לקוסם שלך תבונה של 14, הוא מקבל בונוס של 5 נק"נ על כל 100 נק"נ שמעניק שה"מ. אם ללוחם שלך יש כוח של 5, יופחת מספר הנק"נ שהוא מקבל ל־80 נק"נ עבור כל 100 נק"נ שיתן שה"מ.

3. המר נקודות של מידות תכונה

בנקודה זו, ניתן לך להעלות את הדרישה הראשית של דמותך על־ידי הנמכת מידות התכונה האחרות. חשוב על כך כעל אימון קשה, המתאים לסוג שלך, אך בו־זמנית מזניח פיתוחן של תכונות אחרות.

(לדוגמה, קוסם עשוי להשקיע זמן רב בלימודים ולהעלות את מידת תבונתו, אך תוך כדי כך הוא מזניח את התירגול הגופני שלו, כך שכוחו יהיה נמוך יותר).

הכללים להמרת נקודות תכונה הם:

1. הדרישה הראשית שלך (ומידה זאת בלבד) גדלה בנקודה 1 על כל 2 נקודות היורדות ממידת תכונה אחרת.
2. לעולם לא ניתן להמיר נקודות כושר וכריזמה במידות אחרות.
3. לא ניתן להקטין זריזות (אך אפשר להעלותה, אם הדמות שבחרת היא של גנב או של זוטון).
4. אין להקטין אף מידה אל פחות מאשר 9. מידה שהיא כבר 10 או פחות לא ניתן עוד להקטין.

דוגמאות: לאלף מידות תבונה וכוח של 12, וחוכמה 13. השחקן מוריד את מידת החוכמה ל-11 כדי להוסיף 1 לכוח, ואחר־כך מוריד שוב את החוכמה, ל-9, כדי להוסיף 1 לתבונה. בסוף יש לו מידות כוח ותבונה של 13 כל אחת (מספיק כדי לקבל 5%+ לנק"נ), וחוכמה מתוקנת של 9.
כהן עם כוח וחוכמה של 15 מוריד ב-6 את הכוח (עד לכוח 9) ומעלה את החוכמה ב-3 (עד לחוכמה של 18).

אם ברצונך להמיר נקודות ממידות תכונה כלשהן, עליך לעשות זאת **עכשיו** - לפני שתמשיך ביצירתה של דמותך. לא תוכל לבצע את ההמרות בהמשך.

4. גלגל קובייה לקביעת מספר נקודות הפגיעה

לסוגי דמויות שונים יש מספר שונה של נקודות פגיעה. הלוחמים והגמדים זוכים למספר רב יותר משאר הדמויות (דבר זה מייצג את יכולתם לספוג פגיעות רבות בקרב מבלי ליהרג) ואילו הקוסמים והגנבים ניחנו במספר נקודות פגיעה נמוך, לכן עליהם להשתדל להימנע מקרבות. לשאר הסוגים יש מספר נקודות פגיעה ממוצע, והם יכולים להילחם במידת הצורך, אך לרוב מנסים להימנע מכך.
מצא את סוג דמותך בטבלה הבאה, וראה איזוהי הקובייה המתאימה לקביעת מספר נקודות הפגיעה של אותו סוג. גלגל קובייה אחת כזו כדי לקבוע את מספר הנק"פ שיהיה לדמותך בתחילת המשחק.

סוג	קוביית נקודות הפגיעה
לוחם או גמד	1ק8
כהן, אלף או זוטון	1ק6
קוסם או גנב	1ק4

עכשיו מצא את מידת הכושר שלך בטבלת "הבונוסים והעונשין בשל מידות תכונה" הנתונה בהמשך, ואז הוסף או החסר בהתאם את הבונוס או העונשין שלך ממספר נקודות הפגיעה שקיבלת בגילגול הקובייה. נקודות הפגיעה שלך לא יירדו לאפס. תמיד תקבל לפחות 1 נקודת פגיעה לכל גילגול.

הבונוסים והעונשין עבור מידות תכונה

מידת תכונה	השפעה
3	–3 עונשין
4–5	–2 עונשין
6–8	–1 עונשין
9–12	אין השפעה
13–15	+1 בונוס
16–17	+2 בונוס
18	+3 בונוס

(בטבלה זו משתמשים לקביעת השפעות רוב מידות התכונה, ועוד תיעזר בה בהמשך.)

אתה יכול לראות מיד את היתרונות של מידת כושר טובה. לדמותך הראשונה, הלוחם, היה כושר של 16 שהעניק לו בונוס 2+ לנקודות הפגיעה. הגילגול ההתחלתי של אותה דמות היה 6 (מתוך 8 אפשרי), ועוד בונוס של 2, כך שבסך הכל היו לה 8 נק"פ. האם אי־פעם בהרפתקאותיך נפצעת קשה, ונותרו לך רק 2 נקודות פגיעה? אם כן, היית יכול **למות** - אולם ניצלת בזכות הבונוס על כושרך הגבוה!
בכל פעם שאתה עולה בדרגת ניסיון, תגלגל שוב קובייה כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה נוספו לך. ובכל פעם שתגלגל, תקן את הגילגול בהתאם למידת הכושר שלך.

5. גלגל קובייה לקביעת הממון של דמותך

הדמות שלך מתחילה ללא רכוש, פרט לביגוד הרגיל ומעט הממון שחסכת במשך שנים רבות. יהיה עליך לצאת לרכוש ציוד לדמותך, אך ראשית עליך לקבוע את כמות הממון שברשותך.
גלגל 3ק6 (גלגל קוביית שש פיאות שלוש פעמים וחבר את התוצאות שקיבלת), והכפל את הסכום פי 10 פיסות זהב. (לדוגמא, אם תגלגל 12, התוצאה הסופית היא 120 פ"ז). זוהי כמות הממון שאיתה מתחילה דמותך. רשום סכום זה על הצד האחורי של דף־הדמות שלך, בריבוע ה"ממון".

6. רכוש ציוד לדמותך

כעת תוכל להשתמש בממונך לקניית הציוד שתזדקק לו בהרפתקאותיך. באמצע חוברת זו תמצא רשימה מלאה של הציוד ומחירו. ישנן כמה הגבלות לגבי החפצים שאתה רשאי להשתמש בהם, במיוחד בנוגע לכלי־נשק ושריון. לפני שתצא לקניות, קרא את התיאור המלא של סוג דמותך (עמודים 23–46).
לדוגמה, קוסם אינו רשאי ללבוש שום שריון, וכלי הנשק היחיד שהוא רשאי להשתמש בו הוא הפגיון; יהא זה בזבוז כסף לקוסם לרכוש לו חרב או מגן; במקום זאת עדיף לחסוך את הממון, או לקנות בו שמן, לפידים וחפצים אחרים. הגנב, לעומת זאת, **חייב לרכוש כלי־פריצה** כדי לפרוץ מנעולים.

רשום על־גבי דף נייר את כל הציוד שדמותך רוצה לרכוש, וסכם את המחירים כדי למצוא את סך־הכל. 'אם המחיר גבוה מכפי יכולתך, יהיה עליך להחזיר משהו. כאשר תוכל לשלם עבור רשימת הציוד שלך, הפחת את מחירו מהממון שברשותך ורשום את הציוד שרכשת על־גבי צידו האחורי של דף־הדמות.
היזהר בעת הקניות. אתה עלול לשכוח לקנות לך דברים שתזדקק להם לאחר מכן - חבל, למשל - ואם לא קנית, הם לא יהיו בידיך כשתזדקק להם. זכור גם כי ניתן לחסוך ממון לרכישת ציוד יקר מאוחר יותר. קנה רק מה שתזדקק לו.

7. מצא את דירוג השריון, טבלת גילגולי הפגיעה וגילגולי ההצלה שלך

א. דירוג שריון

I. סוג שריון

דירוג השריון שלך משלב את סוג השריון שאתה לובש, ואת השפעת הזריזות שלך, המאפשרת לך לחמוק מהתקפות. ראשית, מצא את סוג השריון שלך בטבלה הבאה:

דירוג שריון בסיסי

סוג השריון	דירוג השריון
ללא שריון	9
שריון־עור	7
שריון־שרשראות	5
שריון־לוחות	3
מגן	בונוס של 1*

* אם רכשת מגן, ההסר 1 ממס' דירוג השריון שלך. לדוגמה, שריון־שרשראות לבדו נותן לך דרג"ש 5, אך עם מגן המספר יורד ל־דרג"ש 4.

II. השפעת הזריזות על דירוג השריון

מצא את מידת הזריזות של דמותך בטבלת הבונוסים והעונשין (ראה מימין). **החסר** 1 מדירוג השריון שלך **עבור כל בונוס** של +1, או הוסף 1 לדרג"ש שלך עבור כל עונשין של -1.

> **דוגמאות:** אם אתה לובש שריון-לוחות ומגן (דרג"ש 2) ומידת הזריזות שלך היא 15 (בונוס +1), מספר דירוג השריון שלך **יורד**, ל-1. אם אתה לובש את אותם שריון-שרשראות ומגן (דרג"ש 2), אך מידת הזריזות שלך היא 5 (עונשין של -2), דירוג השריון שלך **עולה** ל-4.

זכור: ככל שמספר הדרג"ש נמוך יותר, כן קשה יותר לפגוע בך. מינוס (עונשין) לדרוג השריון, למעשה מעלה את המספר ומקל על הפגיעה בך.

אם הדרג"ש של דמותך הוא טוב אף יותר מאפס – לדוגמה, אם אתה לובש שריון-לוחות ומגן ויש לך מידת זריזות של 18 – יש להשתמש במספר שלילי. במקרה זה, הדרג"ש שלך יהיה "מינוס אחד" (-1).

ב. טבלת גילגולי הפגיעה

לכל דמות מתחילה יש סיכויי פגיעה זהים. לא תשנה טבלה זו לפחות עד שתגיע לדרגה 4. אתה עשוי למצוא כלי-נשק קסום באוצרות, ונשק זה יעלה את סיכוי הפגיעה שלך ואת הנזק שתגרום בכל פגיעה. העתק את המספרים האלה לריבועים שבתחתית דף-הדמות (גילגול הפגיעה הדרוש):

טבלת גילגולי הפגיעה של הדמויות

דרג"ש המטרה	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
גילגול	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

כשאתה מנסה לפגוע במפלצת, גלגל 20ק1. זכור לתקן את תוצאת הגילגול בהתאם להשפעת הכוח שלך, ומצא את התוצאה הסופית בשורה התחתונה בטבלה. תוצאה זו מספיקה בכדי לפגוע בדירוג השריון הנמצא בדיוק מעליה. הכרז על דירוג השריון בו פגעת, ושה"מ יאמר לך אם פגעת או החטאת את המטרה. לדוגמה, אם התוצאה הסופית שלך היא 15, אמור "פגעתי בדרג"ש 4". אם יש למטרה דרג"ש 4 או יותר (דרג"ש 5, דרג"ש 6 וכו'), פגעת בה.

אם התוצאה המתוקנת שלך היא 9 ומטה, החטאת את המטרה, תהיה אשר תהיה. אם קיבלת תוצאה מתוקנת של 20 או יותר, פגעת – תהיה המטרה אשר תהיה – בתנאי שניתן לפגוע בה. (בהחלט, יש דברים שבהם לא תוכל לפגוע; תדע כי זהו המצב אם שה"מ אומר לך כי החטאת, אפילו עם תוצאה של 20 או יותר).

תיקון הגילגול שלך מתבסס על השפעת מידת הכוח שלך, לפי טבלת "בונוסים ועונשין" אשר הופיעה קודם.

אם יש לכוח שלך השפעה, רשום אותה **כעת** על דף-הדמות שלך, ליד "כוח", וזכור להשתמש בה בכל פעם שאתה מבצע גילגול פגיעה.

ג. גילגולי הַצלה

גילגולי ההצלה שלך מתבססים על הסוג שדמותך משתייכת אליו ועל דרגת הניסיון שלה. טבלת גילגולי ההצלה שלך לא תשתנה עד לרגע שתגיע לדרגה 4 (ואפילו יותר, עבור סוגי דמויות מסוימים).

גילגולי ההצלה הראשונים שלך נתונים כולם בדף שבו מופיע תיאור הסוג של דמותך.

כאשר אתה מבצע גילגולי הצלה מפני לחשים, יש לפעמים תיקון, בהשפעת מידת החוכמה שלך. בדוק בטבלת "בונוסים ועונשין", ומצא בה את מידת החוכמה שלך. רשום את ההשפעה, אם יש כזו, על גבי דף-הדמות שלך.

> **דוגמאות:** גנב בעל מידת חוכמה 5 זקוק לתוצאה של 17 או יותר כדי להצליח בגילגול הצלה מפני לחש, ואילו כהן בעל חוכמה 18 זקוק רק לתוצאה של 12 ומעלה.

8. רשום את השפעות מידות התכונה

בשלב זה, רוב השפעותיהן של מידות התכונה כבר אמורות להיות רשומות על-גבי דף-הדמות שלך. הבונוסים והעונשין עבור כוח, חוכמה, זריזות וכושר כבר הוסברו בשלבים שעברנו עד עתה. כעת עליך לוודא שהם נכונים, בעזרת טבלת הבונוסים והעונשין. את כל ההשפעות הללו (אם יש) עליך לרשום במקומות המתאימים להם על גבי דף-הדמות שלך, לצידן של מידות התכונה.

בעזרת טבלה זו, רשום את הבונוס או העונשין עבור מידת התבונה שלך. עבור מידת הכריזמה יש להשתמש בטבלה אחרת.

תבונה

דמות בעלת תבונה "ממוצעת" (מידה של 9 עד 12) יודעת 2 שפות: הלשון ה"מדוברת" ושפת הנטייה. הדמות מסוגלת לקרוא ולכתוב שפות אלו.

עיין בטבלת הבונוסים והעונשין עבור מידות תכונה (בדף הקודם) וראה איזו השפעה יש למידת התבונה שלך.

אם ההשפעה היא בונוס, זהו מספרן של השפות הנוספות שהדמות תוכל לקרוא ולכתוב. שה"מ שלך יאמר לך אלו שפות עומדות לרשותך. עליך לבחור את השפות הנוספות של דמותך בטרם שתתחיל לשחק את הדמות במשחק.

אם ההשפעה היא עונשין, יהיו לדמותך קשיים בכתיבה או בדיבור, כפי שמוסבר בטבלת השפות:

טבלת שפות

תבונה	שימוש בשפות
3	בעל קשיים בדיבור, אינו יודע קרוא וכתוב
4-5	אינו יודע לקרוא או לכתוב בלשון המדוברת
6-8	מסוגל לכתוב מילים פשוטות במדוברת

שפות עשויות להיות בעלות חשיבות כאשר אתה מנסה לשאת-ולתת עם מפלצת, או לשוחח בפרטיות עם דמות אחרת.

כריזמה

הכריזמה שלך תשפיע על תגובת האחרים, מפלצות ודמויות כאחד, כאשר אתה משוחח איתם (היא **לא** תשפיע אלא אם תדבר). כאשר תנסה לשכור מלווים (שכירי-חרב, שומרי-ראש, עוזרים וכיוצא בזה), תקבע הכריזמה שלך כמה מהם תוכל לשכור וגם את מידת הנאמנות שלהם כלפיך. שה"מ שלך יאמר לך אם ניתן להשיג מלווים, והוא ישחק את תפקידי המלווים שתמצא (וייתכן) ותשכור.

עיין בטבלת השפעות הכריזמה, ומצא את מידת הכריזמה שלך. לאחר מכן רשום את הפרטים על דף הדמות שלך.

טבלת השפעות הכריזמה

מידת כריזמה	שינוי תגובה	מלווים: מס' מרבי	מורל
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	אין שינוי	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

כאשר אתה משוחח עם יצור אחר במשחק (מפלצת או דמות), אמור לשליט־המבוך מהו השינוי בתגובה המתאים למידת הכריזמה שלך. אם הוא מתיר לך לשכור מלווים, יהיה עליך לומר לו מה מספר המלווים המרבי שלך, ומה מידת המוראל (המורה על נאמנותם ואומץ־ליבם של המלווים). לא תאלץ לתקן אף אחד מן הגילגולים שלך בגלל הכריזמה; רק שליט־המבוך יזדקק למידע.

9. תן לדמותך שם ונטייה

שמות

לדמותך עשוי להיות שם רגיל, כמו "שלמה" או "סיגלית", או שם דמיוני, כגון "פלוניוס", או כינוי, כגון "עיני־נץ". שליט־המבוך שלך עשוי לסייע בנושא. לדוגמה, אם עיר הולדתך ממוקמת ביער, שה"מ עשוי לעודד שימוש בשמות דמיוניים כמו "עלה כסף" או "לחש גשם".

בחר שם בקפידה. עליו לייצג את הדמות בצורה כלשהי, או לפחות להיות שם המוצא חן בעיניך. אם תיתן לדמות שם טפשי, אתה עשוי להתחרט על כך מאוחר יותר.



נטייה

עליך להבין היטב מהי נטייה. הנושא כבר הוסבר בקצרה בהרפתקאתך הראשונה ומוסבר בהרחבה בעמ' 53. בחר בנטייה ורשום אותה על־גבי דף־הדמות שלך. זכור כי נטייתך היא הדרך שבה אתה **רוצה** לשחק את הדמות, לא רק הדרך שבה **אמורה** הדמות להתנהג.

אינך חייב לגלות לשחקנים האחרים מה הנטייה שבחרת, אך הם יבינו זאת עד מהרה לפי הדרך בה תשחק את הדמות.

10. התכונן לשחק

אם דמותך יכולה להטיל לחשי־קסמים, יהיה עליך לבחור את הלחשים לפני תחילת ההרפתקה. בתחילה מקבלים קוסמים לחש אחד. כוהנים אינם מקבלים כשפים עד לדרגה 2. לחשי־הקסמים מוסברים בעמ' 37–41 ולחשי הכוהנים מוסברים בעמודים 25–26.

דמותך תצא להרפתקאות יחד עם אחרים, לכן עליך לשוחח עם השחקנים האחרים ולגלות משהו אודות הדמויות שלהם. לפני שתתחיל עליך להבין כיצד משחקים בקבוצה, הדבר מוסבר בעמודים הבאים.

שחקנים אינם דמויות

חשוב לזכור כי השחקן והדמות הינם שני אנשים נפרדים. ככל שתיטיבו להבדיל ביניהם כן עשוי המשחק שלכם להיות טוב יותר.

הדוגמה הברורה ביותר לכך הם "עזרי המשחק": כל גילגולי הקוביות נקראים "עזרי משחק", וכך נקראים גם פרטים נוספים, כגון דירוג השריון, נקודות הפגיעה וכדומה. כל הדברים הללו אינם "ידועים" למעשה לדמות.

הדמויות תשוחחנה על שריון, כשרון והתקפות, אך לעולם לא על מידות תכונה, גילגולי פגיעה או חלקים אחרים של המשחק. לרוב מסוגלים כולם להבחין אם השחקנים משחקים את תפקיד הדמות או מתנהגים כעצמם, ומטפלים באמצעי משחק.

אם ישנו ספק כלשהו, על השחקן להסביר אם הוא מתכוון לדמות או לעצמו.

נאמר כי לשחקן יש דמות מרושעת (מקרה חריג, אך לא בלתי מתקבל על הדעת). לעתים תנהג דמות זו בפראות, אולם על השחקן להישאר רגוע בשעה שהוא מתעסק עם האחרים. אם השחקן יתנהג כרשע, המשחק ייעשה מבלבל מאוד ופחות מהנה.

ההפרדה בין השחקן לבין דמותו עשויה להשפיע על המשחק בדרכים רבות, במיוחד כשהשחקן יודע עובדה שהדמות אינה יודעת. לדוגמה, אם הדמות מתחילה להילחם במפלצת חדשה ולא־מוכרת, ושה"מ אומר "היא פגעה בך; גלגל בבקשה גילגול הצלה נגד רעל!" יתגלה לכל השחקנים שהמפלצת ארסית. עם זאת, השחקנים הטובים ייתעלמו מהמידע הזה, מאחר שהדמויות שלהם אינן יודעות אודות הרעל ולכן אינן יכולות להשתמש ב"מידע שחקנים" זה. סביר להניח שהדמויות יגלו עובדה זו לאחר תום הקרב, כאשר ישוחחו עם חברן הפצוע ויוודע להם כי הפציעה "צרבה, כמו רעל" או שהעור סביב לה איבד את צבעו (תיאורים כאלה שמורים לדמיונו של שה"מ).

על שאלה כגון "מה השעה?" ניתן לענות בשתי דרכים שונות: ב-"זמן אמיתי", אותו יכול כל שחקן לדעת בעזרת מבט על שעון, וב"זמן משחק", אותו אמור רק שה"מ לדעת, בעוד לדמויות עשויה להיות רק ידיעה כללית על אודותיו. שה"מ יכול לענות "בזמן אמיתי, השעה 7:30, בזמן משחק, אחרי־הצהריים, אולם אינכם יודעים בדיוק".

כאשר השחקנים יבינו ויזכרו את ההפרדה בינם לבין הדמויות שלהם, יוכלו כולם ליהנות יותר ממשחק תפקידים. לדוגמה, אם לדמות מידה נמוכה של תבונה או חוכמה, והיא עושה דבר מה טיפשי, יכול השחקן לומר בכנות כי "שיחקתי את הדמות שלי", ועל האחרים לזכור לא להתרגז על השחקן. הדמויות שלהם בהחלט יכולות להתרגז על הדמות המטופשת, אולם חשוב מאוד לזכור כי השחקן הוא איש אחר.

אין להשתמש בכך כתירוץ למשחק גרוע ואנוכי. על שה"מ לבחון את משחק התפקידים בעיון בכדי לעזור לכולם להפיק מהמשחק את ההנאה המרבית. מאחר שמטרת המשחק היא ליהנות באמצעות גילום תפקידים, עשויות הדמויות הטיפשות או החלשות להיות מהנות לא פחות מאשר דמויות שהן חכמות ורבות־עוצמה – אם משחקים את התפקידים כראוי.

שליט־המבוך עשוי לומר, בכל שלב של המשחק, "אינך יודע זאת!" או "לא היית חושב על כך". שחקנים טובים ילמדו להימנע מבעיה שכזו פשוט על־ידי הפרדת הידע של הדמות מהידע של השחקן.

כיצד לשחק משחק קבוצתי

משחקי D&D מהנים ביותר כאשר משתתפים בהם 2–6 שחקנים ושליט־מבוך. כשאתם מכנסים קבוצה יחד, יכול כל אחד מכם לבחור לשחק את אחת מהדמויות הנתונות בחוברת זו. ישנה כאן דוגמה לכל אחד מהסוגים השונים, ואותן הדמויות מוכנות לדרך, עם מידות תכונה, נקודות פגיעה ונטייה שנבחרו מראש. כל שעליך לעשות הוא לבחור את זאת שאתה רוצה, לתת לה שם, ולרכוש ציוד נוסף בו תרצה.

אחד המשתתפים חייב *להיות שליט־המבוך*

ואותו משתתף חייב לקרוא את ספר־הכללים לשה"מ בכדי לראות במה זה כרוך. יהא עליו לעשות זאת לפני שהקבוצה נפגשת למשחק.

זכור כי כל המשתתפים ילמדו עוד ביחד במהלך המשחקים הקבוצתיים הראשונים שלכם. **ספר-הכללים לשליט-המבוך** מכיל הוראות מפורטות המסייעות לכולם ללמוד, אך יש צורך גם בסבלנות. אין להשתמש במודול (הרפתקה מוכנה הנמכרת בנפרד) במשחקיכם הראשונים. על שה"מ להשתמש במבוך שבמערכת זו. זהו מבוך אשר תוכנן כך שתלמדו ממנו בעוד אתם חוקרים אותו, וניתן להשתמש בו לשניים-שלושה משחקים. לאחר מכן ניתן לכם להשתמש בסדרת המודולים "B".

בשעה שאתם משחקים בהרפתקה הנתונה בספר, על שליט-המבוך לסקור את הכללים. בשלב מסוים יהא ניתן להוסיף את הכללים האפשריים הנוספים.

תוכלו לרכוש לכם בחנויות הרפתקאות ומבוכים נוספים, או לתת לשה"מ ליצור אותם בעצמו.

בסופו של דבר יגיעו דמויותיכם לדרגה 4 ואז תרצו להתקדם הלאה, ולהשתמש גם במערכת-החוקים של D & D **למתקדם**.

כיצד להתכונן

כשאתם מתאספים למשחק, יהיה על כולם להביא את כל מה שיזדקקו לו – כולל קוביות למשחק, דפים ועפרונות, וגם את הדמויות שלהם (רצוי על דפי דמות). אפשר גם להביא כיבוד, אם רוצים בכך, מאחר והמשחק עשוי להימשך מספר שעות.

בדרך-כלל מתישבים לשחק מסביב לשולחן. שה"מ יושב בקצה אחד, מצויד במידע הסודי על המבוך העומד להחקר. לעתים קרובות משתמש שה"מ בפיסת קרטון עומדת (הקרויה "מגן" או "מסך"), במטרה להסתיר את התיאורים והמפות של המבוך מעיניהם של השחקנים.

שאר השחקנים יושבים סביב לשולחן, במרחק מה משה"מ, כך שכולם יוכלו לראות בקלות את המפות המשורטטות במהלך ההרפתקה, את סדר ההליכה של המיניאטורות (אם נעשה בהן שימוש) וכן הלאה. בכדי להימנע מבלבול, יש לפנות את השולחן מכל שאר הדברים האחרים.

במהלך המשחק, מותר לשחקנים לעיין **בחוברת לשחקן**, אך אין להתיר להם לעיין **בספר-הכללים לשליט-המבוך!** המיסתורין וההתרגשות ממפלצות וקסמים בלתי-ידועים עשויים להתקלקל אם מישהו בודק את הנתונים במהלך המשחק.

אם יש לכם רק שניים-שלושה שחקנים בקבוצה, עשוי שה"מ להתיר לכם שימוש במעט דמויות-בלא-שחקן שכירות, בתור מלווים. הכללים הנוגעים למלווים נתונים בספר-הכללים לשליט-המבוך.

מפאי ודובר

אף על פי שכל שחקן יגלם תפקיד של דמות, יהיה על השחקנים גם למלא את תפקידי המפאי והדובר. כל אחד מהשחקנים יכול למלא תפקידים אלה, בלי קשר לדמות שהוא מגלם.

המפאי הוא השחקן המשרטט מפה של המבוך בשעה שחוקרים בו. אחד או יותר מן השחקנים עשויים לשרטט מפות, אך אחד מהשחקנים חייב להכין את מפת המשחק עצמה. יש להניח את המפה על השולחן כדי שכולם יוכלו לראותה ולהיעזר בה. את המפה יש לשרטט בעיפרון בלבד, כדי שיקל עליכם לתקן טעויות או לשרטט מחדש את המעברים המבלבלים.

מיפוי הוא גורם חשוב העוזר לשחקנים לדמיין היכן נמצאות הדמויות שלהם. במוקדם או במאוחר יהיה על כל השחקנים ללמוד כיצד להכין מפות. אם אתם משחקים לעיתים קרובות, מומלץ שתתחלפו בינכם בתפקיד המפאי; זהו כשרון חשוב ושימושי ללומד אותו.

הדובר הוא שחקן המודיע למנחה המבוך על מעשיה של קבוצת הדמויות (החבורה) בכל סיבוב. הדובר חייב לשאול כל שחקן ושחקן כדי לדעת מה עושות כל הדמויות ואז לומר לשה"מ (במהירות ובדיוק) מה עתידות הדמויות לעשות. הדובר איננו אומר לאחרים מה לעשות; כל שעושה הדובר הוא לדווח על מעשיהם.

תפקידו הראשון של הדובר הוא לברר את "סדר- ההליכה" – הסדר או המבנה בהם צועדות הדמויות בשעת ההתקדמות הרגילה. על הדובר גם לדווח על תנועת הקבוצה, כגון "נלך בכיוון צפוני-מזרחי דרך החורשה", או "נפנה ימינה במסדרון הבא".

קרבות הם תמיד יותר מסובכים, ובמקום לטפל בהם דרך הדובר, יהיה על שה"מ להשתהות ולבדוק בעצמו עם כל שחקן מה בדיוק תרצה דמותו לעשות בכל סיבוב של קרב.

אתם רשאים לשחק גם ללא דובר, אם שה"מ מוכן לשאול כל שחקן מה עושה דמותו בכל רגע ולערוך רשימות בכדי לזכור את הפעולות. לרוב יהיה זה פשוט ומאורגן יותר אם אחד מהשחקנים ישמש כדובר.

הצעדים הראשונים

כאשר כל השחקנים נמצאים יחד, עם דמויותיהם המוכנות, על כל שחקן לחשוב רגע על ההרפתקה העתידה לבוא. חלקם של הדברים הבאים נוגע לשחקנים וחלקם לדמויות:

מי היא הדמות שלך, ומי הן הדמויות האחרות? האם יצאת איתם להרפתקאות בעבר, או לא? האם יש בינהם חברים שלך – או יריבים? האם עליך לשים עין על אחת מן הדמויות? במי יכול אתה לבטוח באופן מלאי

מדוע אתם הולכים? האם הדמויות יוצאות רק כדי לחקור או שמא מישהו מכם מחפש אחר חפץ מסוים? האם אתם יוצאים לשחרר שבויים, להשמיד מפלצת ידועה או מטרה אחרת כלשהי? בדרך-כלל המשחקים מהנים יותר כשחושבים מראש על מטרות מסוימות; אם איש איננו בטוח מה בדיוק הוא רוצה לעשות, אתם עשויים לבזבז זמן.

לאן מועדות פניכם? מערות בקרבת מקום, טירה או מבוך אחר כלשהו? האם הבאתם את הציוד שלו תזדקקו בכדי לחקור?

מתי תצאו לדרך? האם אתם מתכננים לחקור מבוך בלילה, כשיותר יצורים מסוכנים עשויים להיות בסביבה? שחקנים: החליטו מתי ייפסק המשחק; קל מאוד לשחק זמן ממושך מן המתוכנן. קיבעו מראש את שעת ההפסקה והיצמדו אליה; זיכרו גם להותיר מעט זמן לחלוקת האוצר שנמצא.

מה אתם עתידים לעשות? לחפש מפלצות גדולות או קטנות? האם תברחו מסכנות או שמא תתמודדו איתן? מה מסוגלת החבורה שלכם לעשות, בהתחשב בכשרונות או בחפצים המיוחדים הנמצאים ברשות הדמויות?

סדר ההליכה

עליכם לסדר את הדמויות שלכם בשורה, ביחידים או בזוגות, ל"סדר הליכה קבוע". אם משתמשים במיניאטורות, יכול שה"מ לראות את המיקום של כולם בקלות; אם לא, רישמו את סדר ההליכה על פיסת נייר בה יוכל שה"מ לעיין.

רצוי כי יהיה לפחות לוחם אחד מלפנים, משום ששם מתרחשת רוב הפעולה. על דמות נמוכה (כגון זוטון או גמד) לעמוד לפני הדמויות הגבוהות יותר. כדי שאלו שמאחור יוכלו לראות בבירור, ויהיו מסוגלים להטיל כשפים ו/או לירות חיצים מעל לראשיהן של הדמויות הנמוכות.

על הדמויות החלשות (במיוחד קוסמים וגנבים) להתמקם במרכז סדר ההליכה, כדי שיהיו מוגנים מלפנים ומאחור על-ידי הלוחמים או הכוהנים. אם אין הדבר אפשרי, על הדמויות בעלות דירוג השריון ו/או מס' נקודות הפגיעה הטובים ביותר להיות ממוקמות בעמדות החיצוניות.

אם תשנו את סדר ההליכה במהלך המשחק (למשל, אם הלוחם הקדמי נפצע קשות), ודאו כי תיקנתם בהתאם גם את מערך המיניאטורות (או את השרטוט שבידי שה"ם).

אוצר

לפני תחילת ההרפתקה, על השחקנים להחליט ביחד כיצד יחולק האוצר שיימצא. זוהי הכרעה חשובה מאוד, משום שהדמויות רוכשות להן יותר נקודות ניסיון עבור אוצרות מאשר עבור כל דבר אחר.

ההחלטה על שיטת החלוקה היא רק בידי השחקנים; השיטה השכיחה ביותר מתוארת בעמוד זה. תוכלו להשתמש בה, אם תרצו בכך, או להחליט על שיטה משלכם. יש לבחור את השיטה לפני תחילת המשחק, כדי למנוע ויכוחים מאוחר יותר.



טקטיקות משחק

כשאתם מוכנים לדרך, יתחיל שליט־המבוך לתאר לכם מה רואות הדמויות. במשחקיכם הראשונים, יתחילו הדמויות לרוב בכניסה למבוך; אז יתאר שה"מ את הפתח, ויפנה אל הדובר בשאלה כל פעם שמוצעת בחירה ("פונים שמאלה או ימינה?"). על כל השחקנים להקשיב היטב לתיאורים, ולשחק את תפקידי הדמויות שלהם, אשר מגיבות למצבים המתפתחים.

סדר ההליכה משמש לקביעת מיקומן הרגיל של הדמויות בשעה שהן מתקדמות לאורך מסדרונות. בחדרים ריקים ועם תום קרבות, מתפזרים בדרך כלל חברי החבורה לחפש אחר אוצרות חבויים, אולם יש להשאיר תמיד מישהו כדי לשמור מפני מפלצות מתקרבות. שה"מ יעקוב אחר מעשיו של כל אחד, למקרה שתופיע מפלצת.

כאשר נתקלים ביצורים, וסביר כי יתפתח קרב, מתקדמים לרוב לוחמים, גמדים וזוטונים לקראת ההיתקלות, בעוד הקוסמים מתרחקים כדי להימנע מהתקפות, ומוסיפים את כוחותיהם הקסומים לקרב בשעת הצורך. גם גנבים עשויים לנוע אחורה, או לנסות להתגנב אל מעבר ליצורים, במידה והדבר אפשרי. גנב עשוי לשנות את פני כל הקרב בעזרת התקפת המפלצת מהגב (אם היצור לא הבחין בגנב קודם לכן).

למרות כל זאת, יש לזכור ששליט־מבוך ערמומי עשוי גם להביא מדי פעם מפלצות שיגיעו מאחורי החבורה, ולפעמים גם בשעה שמפלצות אחרות כבר נמצאות מלפנים. לעולם אין להשאיר את החבורה מחוסרת הגנה מאחור. לרוב יכולים כוהנים למלא את תפקיד המשמר האחורי החזק, משום שהם רשאים ללבוש שריון והם נלחמים היטב.

אם ההיתקלות אינה מתפתחת לקרב, על הדמויות בעלות מידות הכריזמה הגבוהות ביותר לנהל את רוב השיחות. אם אלו הן דמויות חלשות, מומלץ לערוך את המשא־ומתן ממרחק (3 – 6 מ' הם מרחק הולם).

כאשר מתעוררים צרכים מיוחדים, צריכות אותן הדמויות המוכשרות ביותר לטפל בם להתקדם לעבר מקום הארוע, בעוד שאר הדמויות האחרות נשארות בסדר ההליכה הרגיל. לדוגמה, על גנבים לנוע קדימה בכל פעם שנמצאת דלת, כדי לחפש מלכודות ולפרוץ מנעולים. לאחר שביצע את תפקידו, יהיה על הגנב לשוב למקומו. בדרך כלל הגנבים אינם פותחים דלתות, הם מעדיפים להשאיר את המשימה הזו ללוחמים החזקים יותר, למקרה שמחכה מפלצת בצידה השני של הדלת!

סיום ההרפתקה

סופו של משחק D&D מגיע בדרך כלל כאשר החבורה מיצתה את כל המשאבים שעמדו לרשותה – לדוגמה, כאשר מטילי לחשים השתמשו בכל או ברוב הלחשים שלהם, או כאשר מספר דמויות פצועות קשה (אבדו להן מחצית או יותר ממס' נקודות הפגיעה שלהן) ואין עומדים לרשותן אמצעי ריפוי קסומים.

גם אם הכל מתנהל כשורה, יש לסיים את המשחק 15 עד 30 דקות לפני זמן הסיום שקבעתם. בזמן הנותר ישתמש שה"מ לחישוב מס' נקודות הניסיון המגיע לדמויות וחלוקתן, ואילו השחקנים ינצלו את הזמן לחלוקת האוצרות.

אם הדמויות נמצאות עדיין בתוך המבוך כשהן מחליטות לסיים את ההרפתקה, הן חייבות למצוא את דרכן החוצה וחזרה הביתה. כאשר הן מגיעות למקום מבטחים ההרפתקה מגיעה לסיומה.

רוב שליטי־המבוך מאפשרים לערוך קניות לאחר הרפתקאות, כדי שהדמויות יוכלו לחדש את מלאי הפריטים שבוזבזו (כגון שמן, לפידים וכדומה). אם משאירים זאת למשחק הבא, השחקנים עשויים לשכוח לחדש את המלאי ולגלות בעומקו של מבוך כי חסרה להם אספקה.

יהיה על השחקנים לערוך רישום של הפריטים שהם משתמשים בם, ויהיה על שה"מ להיות קפדן בנושא האספקה. עם זאת, יהיה על כולם לזכור כי מטרת המשחק היא ליהנות, ולא סתם לערוך רישומים. על שה"מ לוותר מעט למתחילים.

אנו מניחים כי הדמויות השבות למקום בטוח ממשיכות בחיי היום יום הרגילים שלהן. לרוב נמנעים שחקנים ושליטי־מבוך מתחילים מלעסוק בכך במהלך משחקים. ה"עסקים בעיר" המתפתחים באופן טבעי יכולים גם להפוך בעצמם להרפתקה. אם נמצאים ברשות שה"מ נתונים על אודות עיר מגוריהן של הדמויות (אלו המובאים במערכת־החוקים של D&D למתקדם, או נתונים אחרים אותם ימציא שה"מ), עשויות ההרפתקאות בעיר להיות משעשעות ביותר. לרוב, הרפתקאות שכאלה אינן כרוכות בלחימה רבה.

חלוקת האוצרות

כמות האוצרות שמוצאות הדמויות שלכם נקבעת על ידי שליט־המבוך, הממקם את האוצרות והמפלצות במבוכים. שה"מ הוא גם האחראי לחלוקת נקודות הניסיון לדמויות עם תום ההרפתקה.

את חלוקת האוצרות משאירים לרוב בידיהם של שחקנים, אם כי לשליטי־מבוך אחדים ישנם כללים משלהם בעניין זה. יש מס' שיטות שונות לחלוקת אוצרות, מאחר שניתן למצוא הן אוצרות רגילים (כגון מטבעות, אבני־חן ותכשיטים) והן אוצרות קסומים (שיקויים, בדידים וכו').

ככלל, אין לערוך את חלוקת האוצרות לפי כמות המאמץ שהשקיעו הדמויות השונות. הלוחמים הינם לרוב פעילים יותר מאחרים, וייתכן כי לגנבים תהיה עבודה מועטת; גם אם התפקיד ישוחק היטב, ייתכן שיהיו רק מעט מנעולים ומלכודות שיוכלו לטפל בהם. כל הדמויות סיכנו את עצמן בחיפוש אחר האוצרות, וכל אחת מהן ביצעה את הפעולות המיוחדות לה מתי שרק נדרש; אין זו אשמתה של הדמות אם התעורר בה רק צורך מועט.

כאן נתונה שיטה מומלצת אחת לחלוקת אוצרות. שיטות נוספות מתוארות בסוף החוברת הזו. תהיה שיטת החלוקה אשר תהיה, יש צורך להחליט עליה **לפני** שהחבורה יוצאת להרפתקה

אוצרות קסומים

בדרך־כלל מחלקים את האוצרות הקסומים ראשונים משום שחלוקה זו תשפיע על חלוקת האוצר הרגיל. השחקנים בקבוצה רשאים להסכים ביניהם על הסדר בו יבחר כל אחד מהם אוצר קסום.

ניתן להם גם לקבוע זאת בעזרת גילגול קוביות אקראי, בו כל שחקן מגלגל 1ק20 והשחקנים בוחרים, לפי סדר התוצאות שקיבלו, באיזה מהאוצרות הקסומים אשר נמצאו תבחר דמותם. (אם מתרחש תיקו, על כולם לגלגל 1ק20 פעם נוספת). לאחר שנלקחו כל חפצי הקסם, מחלקים את האוצרות הרגילים.

אוצרות רגילים

באמצעות השיטה הבאה מחשבים את כמות האוצרות שתינתן לכל דמות.

חלק מחפצי־הקסם הם "קבועים". חרב קסומה, לדוגמה, לעולם איננה "נגמרת", אך שיקוי טוב רק לשימוש אחד. שיקוי נקרא חפץ קסם "זמני". אם כל הדמויות בחבורה מקבלות חפץ קסם קבוע, יש לחלק את כל האוצרות הרגילים שווה בשווה, בלי להתחשב בחלוקת החפצים הקסומים הזמניים.

אם כולם מקבלים חפץ קסום, אך אחד או יותר מן החפצים הוא זמני, כל דמות אשר קיבלה חפץ קבוע מקבלת רק חצי חלק מן האוצרות הרגילים.

אם אין מספיק חפצי־קסם לכל אחת מהדמויות, יש לתת רק מחצית החלק של אוצרות רגילים לכל דמות שקיבלה חפץ קסום זמני, בעוד שהדמויות שקיבלו חפץ קסם קבוע אינן מקבלות שום הקצבה מהאוצרות הרגילים.

לבסוף, יש לחלק את סך־כל האוצרות הרגילים שנמצאו במספר החלקים שמקבלות הדמויות (חברו את מספר חצאי החלקים והחלקים המלאים, על פי ההסבר שלמעלה), וכך למצוא את ערכו של חלק אחד באוצר. כל דמות תיקח לה חלק אחד, מחצית החלק או שום חלק, בהתאם לצורה שבה חילקו את החפצים הקסומים.

נטייתן של דמויות

שלוש השקפות חיים בסיסיות מדריכות את מעשיהן של הדמויות ושל המפלצות. כל השקפת חיים כזאת נקראת **נטייה**. שלושת הנטיות הינן נטייה **לצדק**, **לרשע** או **לניטרליות**. לכל נטייה יש שפה הכוללת סימני ידיים ותנועות גוף אחרות. דמויות־שחקן ידעו תמיד לדבר בשפת הנטייה המתאימה לנטייתן בנוסף על השפות האחרות שהן עשויות לדעת. אם מפלצת מסוימת יכולה לדבר, גם היא תדע את שפת הנטייה שלה.

השחקנים רשאים לבחור בנטייה שלדעתם תתאים ביותר לדמויותיהם. השחקן אינו חייב לגלות את הנטייה שבחר לשחקנים האחרים, אולם הוא **חייב** לומר זאת לשה"מ. רוב הדמויות הצדיקות תגלינה את נטייתן למי שישאל אותן. כשבוחרים נטייה, יהיה על הדמויות לזכור כי אין לבטוח ברשעים. הנטיות מספקות קוים מנחים להתנהגות הדמויות. הדמויות ישתדלו לפעול לפיהם, אם כי לא תמיד בהצלחה. אם שה"מ חש כי שחקן איננו מתנהג לפי הנטייה שבחר עבור הדמות, הוא עשוי להציע לו לשנות את הנטייה או להעניש את הדמות.

נטייה **לצדק** (או **צדיקות**) היא האמונה כי הכל בעולם צריך להתנהל לפי סדר מסוים, וכי שמירת חוקים היא צורת החיים הטבעית. יצורים צדיקים ישתדלו לומר את האמת, לשמור על החוק ולדאוג לכל היצורים החיים. דמויות הנוטות לצדק תמיד ישאפו לקיים את הבטחותיהן. הן תשתדלנה לקיים חוקים כל עוד אותם חוקים הם הוגנים וצודקים.

דמות הנוטה לצדק תעדיף את טובת הקבוצה מעל טובת הפרט, ובדרך כלל התנהגותה יכולה להיקרא "טובה". דמויות ומפלצות צדיקות מתנהגות לרוב בצורה הניתנת לצפייה מראש.

נטייה **לרשע** (או **רישעות**) הינה ההפך מן הנטייה לצדק. זוהי האמונה כי החיים הינם שרירותיים, וכי האקראיות והמזל שולטים בעולם. הכל מתרחש במקרה ולא ניתן לצפות דבר מראש. חוקים נועדו שיפרו אותם, כל עוד אין נתפסים. אין חשיבות לקיום הבטחות, ואמירת שקר או אמירת אמת הינם שימושיים באותה מידה.

ליצורים מרושעים הפרט הוא הדבר החשוב מכל. אנוכיות עבורם היא צורת החיים הרגילה, ואילו הקבוצה היא חסרת חשיבות בעיניהם. רשעים לרוב פועלים לפי תשוקה רגעית או רצונות פתאומיים. אין לבטוח בהם, וקשה לצפות מראש איך יתנהגו. הם מאמינים רק במזל. להתנהגותם ניתן לקרוא "רעה".

ניטרליות היא האמונה כי יש בעולם איזון בין הצדק לבין הרשע. חשוב כי אף אחד משני הצדדים הללו לא יקבל יותר מדי כוח ולא יפר את המאזן הזה. הפרט חשוב, אך גם הקבוצה; על שני צדדים אלו לעבוד יחד. דמות ניטרלית מעוניינת בעיקר בהישרדות עצמית. דמויות כאלה מאמינות בעיקר בתושייתן או בכשרונותיהן העצמאיים ולא במזל. הן משיבו לאחרים אותו היחס לו הן זוכות מהם. דמות ניטרלית תצטרף לחבורה אם נראה לה כי זה הוא הדבר הטוב ביותר עבורה, אך לא תצא מגדרה כדי לעזור במשהו אלא אם כן כרוך בכך גם רווח כלשהו. התנהגות ניטרלית עשויה להיחשב "טובה" או "רעה" בהתאם למצב.

דוגמה להתנהגות על פי הנטייה

המצב: קבוצת דמויות־שחקן מותקפת על־ידי מספר רב של מפלצות. הבריחה אפשרית רק בתנאי שהמפלצות יתעכבו.

דמות צדיקה תילחם כדי להגן על הקבוצה, תהיה הסכנה אשר תהיה. הדמות לא תברח אלא אם תעשה כן כל הקבוצה.

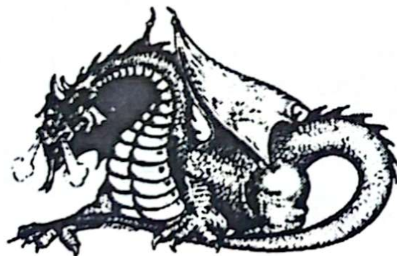
דמות ניטרלית תילחם כדי להגן על הקבוצה כל עוד אין בכך סיכון רב מדי. אם הסכנה גדולה מדי, תנסה הדמות להציל את עצמה, אפילו על חשבון החבורה.

דמות מרושעת עשויה להילחם במפלצות, לברוח, או אף להצטרף למפלצות, הכל בהתאם לשיקוליה הקרים. לדמות לא יהיה איכפת מה קורה לשאר החבורה.

שפות הנטייה

לכל נטייה יש שפה סודית של סיסמאות, סימני ידיים ותנועות גוף אחרות. כל דמויות־השחקן והמפלצות הנבונות ידעו לדבר בשפת נטייתן. הן גם תזהנה כי מישהו מדבר בשפת נטייה אחרת, אך לא תהיינה מסוגלות להבין אותו. לא כותבים בשפות נטייה, ולא ניתן לדמות ללמוד אותן אלא אם היא משנה את נטייתה בהתאם. כאשר דבר כזה קורה, שוכחת הדמות מיד את שפת הנטייה הקודמת ומתחילה להשתמש בשפה החדשה.

יש לזכור שהתנהגות לפי הנטייה אין פירושה שהדמות חייבת לעשות דברים מטופשים. על דמות לנהוג תמיד בתבונה (על פי מידת התבונה שלה), אלא אם כן יש סיבה להתנהג בצורה שונה (כגון קללה קסומה).



כללי הרפתקנות

מובא כאן מידע נוסף שתזדקקו לו בנקודה כלשהי במהלך הרפתקאותיכם.

שימוש בציוד

חלק מן הציוד הרגיל עשוי להיות חידוש בשבילך. בחפצים הבאים ניתן להשתמש בכמה דרכים נפוצות:

אקוניטון ("צמח מות-הזאב"): צמח זה הוא יעיל בתור נשק כאשר נלחמים בזאבי-אדם או חיות-אדם אחרות. נסה להשתמש בו כנשק – וראה מה קורה.

חבל: ניתן לקשור אותו ליתד ברזל וכך לטפס על קירות תלולים. הוא גם עשוי להיות שימושי כדי לקשור שבויים, למשוך דלתות וכו'.

יתדות-ברזל ופטיש: באלה ניתן להשתמש להחזקת דלתות פתוחות, כעזרי אחיזה בטיפוס, ככלי-עזר לפתיחת או פירוק דברים וכולי.

מוט עץ: לעיתים קרובות מסוגלת הדמות הנמצאת בראש החבורה להימנע מהפתעות על ידי כך שתקיש עם מוט על הרצפה לפניה, תתקע אותו אותו מעבר לפינה, תיגע בעזרתו בחפצים חשודים וכו'.

מנות ונאד מים או יין: אלו הם המזון והמשקה של דמותך. המנות הרגילות עשויות להעלות עובש ולהתקלקל אם תבלה את הלילה במבוך, על-כן נסה לקחת עימך תמיד מנות ברזל (משומרות). המנות הרגילות טובות למסעות ארוכים על-פני הארץ.

מראה: קיימים כמה יצורים המסוגלים להפוך את המתבונן בהם לאבן בעזרת מבטם. אם אתה משתמש במראה בכדי להביט סביב פינות, לבחון חדרים ריקים וכו', ייתכן שתימנע מהפתעה לא-נעימה.

זמן

בדרך כלל עוקבים אחר הזמן במשחקי D&D **בתורים** בני 10 דקות של "זמן משחק". התור איננו מידה של זמן אמיתי, אלא מידה של מה שמספיקה הדמות לעשות במשחק.

במהלך תקריות ולחימה, שה"מ משתמש בסיבובים בני 10 שניות של "זמן משחק", במקום בתורים, בכל סיבוב מסוגלת כל דמות לבצע רק פעולה אחת בלבד – התקפה, הטלת לחש, מעט תנועה או פעולה אחרת. בדרך כלל נמשך הקרב רק כדקה-שתיים, אך הוא נחשב כתור שלם, משום שלאחר מכן הדמויות נחות, מנקות את הציוד שלהן, ומבצעות פעולות שגרתיות אחרות.

אם תתאר בפרוט את כל הפעולות שמבצעת הדמות שלך במשחק D&D, ייארך הדבר יתר על המידה. את קיומם של פעולות רבות אנו מניחים, ואין צורך לדבר אודותיהן – כגון אכילה, מנוחה לאחר מסע או בזמן המסע, התנהגות זהירה רגילה, וכדומה. על שה"מ להחליט כמה זמן דורשת כל פעולה.

הזמן שלכם, השחקנים, נקרא "זמן אמיתי" כדי למנוע בילבולים. בדרך כלל נמשך משחק שעתיים שלוש בזמן אמיתי, אולם הוא עשוי להימשך ימים בזמן משחק. שה"מ עשוי לומר, לדוגמה "ההליכה למבוך נמשכת שעתיים, ו...". ולעומת זאת, קרב הנמשך רק דקות ספורות בזמן משחק, עשוי להמשך חצי שעה בזמן אמיתי.

תנועה

התנועה במשחקי D&D ניתנת במספר המטרים שדמות מסוגלת לנוע בתור אחד.

דמות בודדת מסוגלת לנוע עד 36 מ' בכל תור כשהיא נעה, ללא שריון, במבוך או תחת תנאים דומים. אם הדמות נושאת משקל רב (כגון שריון) עשויה מהירות התנועה לרדת עד ל-9 מ' בכל תור, בהתאם למשקל הנישא. קבוצות נעות בקצב התנועה של הדמות האיטית ביותר בקבוצה. דמות הלובשת שריון כבד נעה במחצית מהמהירות הרגילה: 18 מ' בכל תור.

למרות שנראה כי 18 מ' לתור היא מהירות איטית מאוד, יש לזכור כי התנועה כוללת פעולות רבות אחרות, כגון מיפוי, הצצה מסביב לפינות, מנוחה וכדומה.

במהלך היתקלויות התנועה מהירה הרבה יותר.

בכל סיבוב של היתקלות יכולות דמויות לנוע 1/3 מקצב התנועה שלהן, עד למקסימום של 12 מטר בכל סיבוב (או 6 מ' לסיבוב אם היא לבושה בשריון). בנוסף על כך אתה מסוגל לברוח מיצורים במהירות גבוהה של 36 מ' (או 18 מ' עם שריון) לסיבוב.

מותר לך לרוץ במהירות זו 20 סיבובים (5 דקות) לכל היותר, אך לאחר מכן תהיה מותש ויהיה עליך לנוח משך 3 תורים (30 דקות).

אם אתה נאלץ להילחם לפני שתספיק לנוח, הדבר גורם לעונש בקרב. המפלצות מקבלות בונוס של +2 לגילגולי הפגיעה שלהן, בעוד שעליך להחסיר -2 מכל גילגולי הפגיעה וגילגולי הנזק של דמותך.

(אם כי כל פגיעה מוצלחת עדיין תגרום לפחות 1 נקודה של נזק).

האזנה

עליך להאזין היטב בכל פעם שאתה חוקר מבוך; אתה עשוי לשמוע רעשים אשר ירמזו לך מה עומד לפניך. כדי לשמוע משהו, על כל הדמויות לעצור ולהיות מאוד שקטות. השריון וכלי-הנשק מרעישים כאשר אתם נעים, ופוגעים בניסיון ההאזנה שלכם. כדי להאזין לרעשים, פשוט אימרו לשה"מ כי אתם עושים זאת. שה"מ יגלגל קוביות בכדי לקבוע אם אתם שומעים דבר מה. כאשר אתם מאזינים מאחורי דלתות סגורות, יכולה כל דמות לנסות להאזין רק פעם **אחת בלבד**. לגנבים יש סיכויים טובים יותר לשמוע רעשים מאשר לשאר הדמויות.

זכור כי יצורים אל-מתים אינם מרעישים כלל.

תאורה

רוב המבוכים חשוכים. הביאו עמכם מנורות-שמן, לפידים, וקופסת-הצתה, המכילה נסורת עץ, אבני צור ופיסת מתכת קטנה (משתמשים באבנים ובמתכת להפיק ניצוץ, להדליק בעזרתו את הנסורת ואיתה להדליק את המנורה. זכור שהגפרורים והמציתים לא היו קיימים בעולם ימי-הביניים!)

הלפיד הוא מקור האור הזול ביותר. הוא בוער במשך 6 תורים (שעה אחת). לא ניתן לכבות אותו בקלות. עששית (מנורת-שמן) היא יקרה יותר, אך פך שמן אחד בוער בה במשך 24 תורים (4 שעות). לאחר שעובר זמן זה יש למלא את המנורה מחדש, בעזרת פך שמן נוסף. לעששית יש גם "תריסים", שניתן לסגור אותם אם רוצים בכך, כדי להחשיך זמנית את אור המנורה. לפיד או עששית מפיצים אור ברדיוס 10 מ' סביבם.

אם אתה נושא מקור-אור, עשויים יצורים אחרים להבחין באור בשעה שאתה מתקרב, ולא יופתעו.

זכור גם שיש לך רק שתי ידיים. אם אתה נושא מקור אור ביד אחת, היד השנייה מסוגלת להחזיק כלי-נשק או מגן – אך לא את שניהם גם יחד.

הגמדים והאלפים ניחנו בזיוונות, כושר מיוחד המאפשר להם לראות למרחק של 20 מ' בחשיכה, תוך ראיית מידות החום. פירוש הדבר כי הם מסוגלים לנוע ולהילחם ללא אור, אולם יש בכך סיכון: הם אינם מסוגלים לראות בור ברצפה, למשל, אלא אם כן הוא חם או קר יותר מהאוויר שמעליו. הם גם עשויים להתנגש בחפצים בעלי אותה מידת חום כמו הרצפה, אלא אם כן הם זהירים ביותר.

דלתות

במבוך קיימים שני סוגי דלתות: דלתות רגילות ודלתות סתרים (דלתות סודיות או מוסוות).

דלת רגילה עשויה לרוב עץ, ולעיתים קרובות היא מחוזקת ברצועות מתכת לאורכה ולרוחבה.

לחלק מהדלתות יש צירי ברזל, טבעת או ידית, ולעיתים גם מנעול. לעיתים קרובות ניתן לפרוץ דלתות רגילות בכוח, אולם בריח עץ חזק המורכב בצידה השני יימנע זאת.

כדי לפתוח דלת רגילה, עליך לומר לשה"מ שלך כי אתה עושה כן. שה"מ יניח כי אתה מסובב את הידית, מושך בטבעת או דוחף את הדלת קלות. אם היא איננה נפתחת אתה רשאי לאמר לשה"מ "אפרוץ את הדלת בכוח". כעת משתמשת דמותך בכוח, בכדי לפתוח את הדלת. הדבר עשוי להצליח אם הדלת רק תקועה קצת (תופעה נפוצה במבוכים). אם עדיין לא נפתחה הדלת, ייתכן שהניסיון שלך לא הצליח (בהתבסס על גילגול הקובייה) וייתכן גם שהדלת נעולה, מוברחת או סגורה בצורה קסומה.

ניתן לך לנסות שוב! אך דע לך שאם הדלת אינה נפתחת בניסיון הראשון לפורצה בכוח, כל מפלצת העשוייה להימצא בצד השני תדע מראש על הגעתכם, ולא תוכלו להפתיעה.

דלת סתרים איננה נראית כדלת. היא עשויה להיות פשוט חלק מן הקיר שניתן להזיזו, או דלת רגילה וקטנה המוחבאת מאחורי וילון, שטיח או כל רהיט אחר. כל דמות רשאית לחפש אחר דלתות סתרים, אך בדרך כלל קשה מאד למוצאן. שה"מ שלכם יבדוק אם הצלחתם באמצעות גילגול קובייה, אך עליכם לומר לו כי אתם מחפשים אחר דלת שכזו, והיכן בדיוק אתם עורכים את החיפוש.

דוגמה: "אני אחפש אחר דלתות סתרים לאורך הקיר המזרחי של החדר".

חיפוש אחר דלתות סתרים בשטח של 3X3 מ' נמשך בערך 10 דקות (1 תור). הניסיון ייכשל תמיד אם יוקדש לו פחות זמן.

מלכודות

לעיתים קרובות מבוכים מכילים מלכודות. הריסות עתיקות מכילות לרוב יותר מלכודות מאשר מכילות המערות. המלכודת הנפוצה ביותר היא בור ברצפה, הנפתח כשדמות עוברת מעליו, ומפיל אותה אל תוך בור. הבור עשוי להכיל דבר כלשהו - מפלצת, מים עמוקים או ברזלים דוקרים. היזהרו!

קיימים גם סוגים אחרים של מלכודות. תיבה או אוצר עשויים להיות מכוסים רעל, שהוא קטלני אם נוגעים בו, אך ניתן לשוטפו בקלות בעזרת מים. כמה מהרעלים הם דביקים וניתן להסירם רק בעזרת יין. כמעט בכל מקום ניתן למצוא מלכודות להבים. מלכודת כזו גורמת בדרך כלל לנזק המספיק להרוג דמות בדרגת הניסיון הראשונה או השנייה.

דלתות עשויות להיות ממולכדות, עם מלכודת על פני הדלת, בידיות, או במנעולים. בתוך מנעולים עלולים להיות חיצים קטנים, ואלו עשויים להיות מורעלים ברעל בעל השפעות שונות (שיתוק, נזק, מוות וכדומה).

אם ברצונך לחפש אחר מלכודת, אמור זאת לשה"מ שלך והוא יגלגל קוביות כדי לראות אם אתה מוצא משהו. מלכודת קטנה, מהסוג הנמצא על דלת או על אוצר, ייתכן שלא תוכל כלל למצוא. לגנבים יש סיכוי, באחוזים, לגלות כל סוג של מלכודת, וגם לגמד יש סיכוי (טוב יותר מזה של גנבים) למצוא מלכודות גדולות (כגון בורות).

חיפוש אחר מלכודת בשטח קטן, כגון חדר בגודל 6X6 מ' או קטע מסדרון שאורכו 6 מ', מצריך 10 דקות (1 תור). הניסיון ייכשל תמיד אם יוקדש לו פחות זמן.

מפלצות משוטטות

לרוב נתקלים במפלצות בחדרים ולא במסדרונות. מדי פעם מבצע שה"מ גילגולי קוביות כדי לראות אם לא מגיעות למקום מפלצות משוטטות. למפלצות שכאלה יש ברוב המקרים רק אוצר קטן, אם בכלל, והן מהוות מטרד מסוכן.

לעיתים קרובות נקבע סוג המפלצות המשוטטות לפי סוג המבוך. לדוגמה, מערות עשויות להכיל חיות משוטטות. הריסות של טירה עשויות להכיל שלדים משוטטים של השומרים.

בובות מיניאטוריות

כאשר אתם מנסים לדמיין לעצמכם את דמויותיכם ואת המבוך שהן חוקרות, יהיה זה מועיל ביותר אם תשתמשו בבובות מינאטוריות, שתייצגנה את הדמויות ואת המפלצות.

ניתן להשיג, בארץ ובחו"ל, סוגים רבים של בובות מיניאטורות, העשויות ממתכת או פלסטיק וניתן לצבוע אותן. תוכלו להשיג מיניאטורות הדומות מאוד לדמויותיכם, וניתן להשיג בובות רשמיות של מבוכים ודרקונים®, לרוב מעופרת.

כדי לעקוב אחר סדר ההליכה של החבורה, יהא עליכם רק לסדר את הבובות בשורה על השולחן.

אתם יכולים להשתמש בנייר משבצות גדול, אותו תפרשו על השולחן, ולצייר עליו בקנה־מידה את החדרים והמסדרונות הנחקרים על־ידי הדמויות, ואז פשוט להזיז את הבובות למקומות שונים על הנייר. ניתן גם להשיג מספר סוגים של משטחים משובצים או מסומנים; עשויים פלסטיק או חומר עמיד אחר, מעליו ניתן למחוק בקלות את הקוים והחדרים המצויירים.

תנועה בקנה־מידה: כאשר משתמשים במיניאטורות על־גבי משטח משחק, ניתן להעזר בסרגל על מנת לקבוע את מרחקי התנועה. 1 ס"מ אחד על המשטח מייצג 1 מ' במבוך. קצב תנועה של 18 מ' לתור פירושו כי חייל־העופרת נע 18 ס"מ בכל תור.

קל מאוד לקבוע את טווחיהם ואזורי השפעתם של לחשים או של כלי־ירי, למשל, כאשר משתמשים במשטח ובקנה־מידה מדויק.

כללי היתקלות

הפתעה

היתקלות היא יותר מאשר סתם כניסה לחדר במבוך והבחנה במפלצת. לדוגמה, ייתכן והתגנבתם לעבר היצור או שהמפלצת התגנבה אליכם. ייתכן שכרגע פניתם אל מעבר לפינה, והופתעתם להיווכח שמיד מעבר לסיבוב עומדת מפלצת. אם המפלצת גם היא מופתעת, תעצרו כולכם לרגע ותבהו אחד בשני.

הפתעתו של כל אחד מן הצדדים תבטל את השפעת ההפתעה על הצד השני, ולא יתרחש דבר פרט אולי לעיכוב קצר.

בוא נחזור, לדוגמה, להיתקלות הראשונה שלך- פגישתך עם הגובלין. נכנסת אל החדר, והגובלין צרח והניף את חרבו לעברך, אך החטיא. אתה לא הספקת לעשות דבר לפני שהוא תקף, משום שהיית **מופתע**.

בהרפתקת היחיד בחוברת זו, הפתעה כבר הובאה בחשבון מראש. התיאור הודיע לך אם אתה מופתע, אם הפתעת את המפלצות, או אם שניכם הופתעתם.

במשחקים קבוצתיים, תגלגלו קוביות כדי לדעת מי הופתע ועד כמה. כל אחד מהצדדים יגלגל 6p1 (**קובייה בעלת שש פיאות**), ואת התוצאות משווים בצורה הבאה:

אתם מופתעים רק אם גלגלתם 1 או 2; הדבר נכון גם לגבי המפלצות.

אם **שני הצדדים** מופתעים, לא מסוגל אף אחד מהם לנוע או להילחם באותו סיבוב. ההפתעה ההדדית מבטלת את עצמה. בסיבוב הבא עשוי כל צד לפעול ראשון, כך שמשתמשים בגילגול נוסף (שוב 6p1) כדי לקבוע זאת. גילגול זה נקרא **בדיקת יוזמה**, והוא יוסבר בהמשך.

אם צד אחד **מפתיע את השני**, יהא על הצד המופתע להמתין במהלך הסיבוב הראשון, בשעה שהצד השני פועל. הצד המפתיע עשויי להשתמש בזמן שלרשותו להתקפה, דיבור או תנועה - אפילו בריחה!

אם **אף אחד** מהצדדים איננו מופתע, יהא על שה"מ להחליט איזה צד יפעל ראשון באותו סיבוב, דבר המתבצע על־ידי **בדיקת יוזמה**.

יוזמה

כאשר מתחילה היתקלות, אתה עשוי לפעול ראשון או רק לאחר שהמפלצת תתחיל. הדבר נקרא **יוזמה**. אם אתה זוכה ביוזמה, אתה יכול לפעול ראשון, עוד לפני המפלצת.

בכל ההיתקלויות במשחקים בקבוצה, יהא עליכם לגלגל קוביות כדי לראות מי זכה חשיבות מי הוא השחקן המגלגל את הקובייה. מי שמקבל את המספר הגבוה יותר זוכה ביוזמה, ופועל ראשון.

כאשר החבורה זוכה ביוזמה, הדמויות מסוגלות להשתמש בזמנם לדיבור, התקפה, תנועה (הלוחמים נעים קדימה, לדוגמה) או בריחה. למספר מפלצות יהיו אפשרויות דומות, אך רובן יתקיפו. מעטות מאוד מבין המפלצות נמלטות לפני שמשהו קרה.

אם המפלצות שזכו ביוזמה מסוגלות לבצע יותר מהתקפה אחת בכל סיבוב, הן זוכות לבצע את **כל** ההתקפות שלהן לפני אלו שלכם.

אם שני הצדדים מקבלים בגילגול מספר זהה, פירוש הדבר הוא שההתרחשות מתבצעת בו־זמנית; הפעולות הן "סימולטניות", ואף אחד מן הצדדים איננו זוכה ביוזמה. הדמויות המתקיפות יכולות לנסות ולפגוע, אך גם אם התוצאה מראה שהצלחתם להרוג את המפלצות, הן עדיין מספיקות לבצע את כל ההתקפות שלהן!



מרדף והימלטות

אם אחד מהצדדים מחליט לברוח, הצד השני רשאי לרדוף אחריו. הזמן ממשיך להימדד בסיבובים כל עוד נמשך המירדף. הצד הבורח "נמלט", ואילו הרודפים נמצאים ב"מרדף".

אתה עשוי להימלט ממפלצות אם אתה יכול לנוע מהר יותר מהן – **בתנאי** שאתה יודע לאן אתה הולך במבוך! (שוב, המפה היא חיונית). אם המפלצות מצמצמות את המרחק, נסה להשליך דברים! מפלצות לא־נבונות עשויות לעצור בכדי לאכול מזון אשר הושלך ואילו מפלצות נבונות עשויות לעצור כדי להרים אוצרות.

בכל מקרה, יש **סיכוי של 50%** שהמפלצות יעצרו או יאיטו. שה"מ שלך יבצע את כל הגילגולים בם יהיה צורך.

סדר־הפעולות בקרב

במהלך הקרב, הפעולות אינן מתבצעות כולן בבת- אחת. שה"מ שלך ישתמש ברשימה כדי לוודא שהוא מנהל את הקרב כראוי. רשימה זו נתונה גם כאן לעיונכם. סדר הפעולות הזה כולל גם כמה כללים אפשריים, בהם אינכם חייבים להשתמש. אם אינכם משתמשים באותו הכלל (כגון ירי קליעים), פשוט דלגו לשלב הבא.

חיזרו על השלבים א־ד ככל שתצטרכו, עד לתום הקרב.

סדר הפעולות בקרב

א) כל צד מגלגל 6p1 לבדיקת יוזמה.

ב) הצד הזוכה ביוזמה פועל ראשון ומבצע:
1. בדיקת מוראל (רק למפלצות ולדמויות בלא־שחקן).
2. תנועה (על פי קצב התנועה לסיבוב), כולל תמרוני הגנה.
3. ירי קליעים (אפשרות)
   - I. בחר מטרות
   - II. בצע גילגולי פגיעה
   - III. גלגל קוביות לקביעת נזק לנפגעים
4. הטלת לחשים
   - I. בחר מטרות
   - II. בצע גילגולי הצלה אם יש בכך צורך
   - III. התייחס מיד להשפעות
5. קרב פנים־אל־פנים
   - I. בחר מטרות
   - II. בצע גילגולי פגיעה
   - III. גלגל קוביות לקביעת נזק לנפגעים

ג) הצד אשר הפסיד את היוזמה מבצע את השלבים 1 עד 5 המתוארים לעיל.

ד) שה"מ מטפל בכל הנסיגות, הכניעות ותוצאות מיוחדות אחרות.

כללים נוספים

הכללים הבאים אינם מיועדים לשחקנים מתחילים. תוכלו להתחיל להשתמש בהם, נוסף לשאר הכללים, לאחר שתשחקו שניים־שלושה משחקים קבוצתיים.

ירי קליעים

למדת מה לעשות כשדמותך נקלעת לקרב, אולם עד עתה השתמשת בחרב או פגיון בלבד. אלו הם כלי- נשק של "קרב פנים אל פנים" או "קרב סמוך".

בסוגים אחרים של נשק, הנקראים "כלי־יריה" או "קליעים", כגון קשת וחץ, מטפלים בדרך מעט שונה.

ירי קליעים הוא צורת לחימה בה משתמשים נגד אויב הנמצא במרחק גדול מדי עבור קרב פנים אל פנים - במילים אחרות, רחוק יותר מ-2 מ'. ירי קליעים עשוי להיות מושפע **מהמרחק** שבין היורה והיריב (**טווח**), מחפצים שמאחוריהם יכול האויב להסתתר (**מחסה**), ממידת **הזריזות** של התוקף, וגם **מהשפעות קסומות**, אם ישנן.

לא כל הקליעים הם ממש כלי־נשק. כללי ירית קליעים תופסים גם כאשר דמות זורקת דבר כלשהו על מפלצת (שמן, או מים קדושים, למשל).

הסוגים השונים של קליעים בהם תוכל להשתמש, והטווחים של כל אחד מהם, נתונים כאן בטבלה:

טבלת ירי קליעים

כלי־הנשק	טווחים מירביים (במטרים) קצר (+1)	בינוני (0)	ארוך (-1)
גרזן־יד או פגיון	3	6	9
חנית	6	12	18
מים־קדושים או שמן	3	9	15
קשת ארוכה	20	40	50
קשת קצרה	15	30	45
קלע	12	24	36
רובה־קשת	18	36	54

הקבוצה הראשונה היא של כלי־נשק ומיני קליעים המושלכים ביד, בעוד הקבוצה השנייה היא רשימה של מכשירים היורים קליעים.

בכל פעם שדמותך קונה אחד מהחפצים האלו, עליך לרשום גם את הטווחים המתאימים לו.

עבור רובה־קשת, למשל, יש לרשום 18-36-54, שהם המרחקים הגדולים ביותר שהוא מסוגל לירות אליהם בגבולות כל טווח.

מכשיר: מכשיר היורה קליעים הוא כלי־יריה, כמו קשת או רובה־קשת. לא ניתן להשתמש בכלי־היריה כנשק בקרב פנים־אל־פנים, או כנגד מטרה הנמצאת במרחק של פחות מ־2 מ'.

רובה־הקשת דומה לקשת רגילה (ארוכה או קצרה), פרט לכך שיש להחזיקו במאוזן, ולירות באמצעות לחיצה על ההדק, אשר משחרר את המיתר.

קלע הוא כיס עור בעל חוטים ארוכים. היורה בו מחזיק את החוטים ושם אבן בכיס העור. את האבן משליכים על־ידי הנפת הקלע בסיבוב ושיחרור אחד מן החוטים ברגע המתאים. (הקלע הוא כלי־היריה היחיד שכוהנים רשאים להשתמש בו).

קליעים מושלכים: חנית, פגיון או גרזן־יד ניתן להשליך או להניף. אלו הם כלי־נשק שטוב להשתמש בהם כאשר המפלצות קרובות, משום שהדמות יכולה להשתמש בהם כקליעים או בקרב פנים־אל־פנים. אם הדמות אינה משליכה את כלי־הנשק, יש להשתמש לא בבונוסים עבור הזריזות **אלא** בבונוס עבור הכוח, ואין צורך לתקן את גילגולי הפגיעה עבור הטווח והמחסה. ניתן גם להשליך פגיון או גרזן־יד על כל יריב הנמצא בטווח המתאים להם. הם מסתובבים באוויר, כך שהלהב מופנה קדימה ופוגע.

חנית היא מוט ארוך עשוי עץ או מתכת בעל קצה חד, וניתן להשליך אותו הישר על היריב. יש לה טווחים ארוכים יותר מלכל קליע מושלך אחר.

מים קדושים: אלה הם מים אותם קידש במיוחד כהן מדרגה גבוהה. הם מיועדים לשימוש כנגד יצורים אל־מתים. כל דמות רשאית להשתמש בהם. יש לאכסן את המים הקדושים בבקבוקי גביש קטנים (הנקראים בקבוקונים), שגם הם הוכנו במיוחד במטרה לשמור על קדושת המים. 1 בקבוקון של מים קדושים גורם נזק של 1–8 (1ק8) נקודות ליצור אל־מת. אך כדי שייגרם הנזק, חייב הבקבוקון לפגוע במטרה, וכך הוא נשבר והמים נשפכים על המטרה. ניתן להשליך את הבקבוקון (תוך שימוש בכללי ירי קליעים) או להשתמש בו בקרב פנים־אל־פנים (ואז נעשה שימוש בכללי הלחימה הרגילים).

שמן: שמן נישא בבקבוקים קטנים (פכים), וההלו מושלכים לעתים כקליעים. ניתן גם לשפוך שמן על רצפה. בכל מקרה, יהיה השמן חלקלק אך לא יהיה מסוכן עד לרגע שיוצת בעזרת להבה כלשהי.

פך 1 של שמן ייצור שלולית בעלת קוטר של מטר אחד, שתבער למשך 1 תור אחד אם תוצת. שמן בוער יגרום ל־ 1–8 (1ק8) נקודות של נזק בכל סיבוב לקורבנות הנמצאים בלהבות, לרבות כל יצור אשר מנסה לחצות את שלולית השמן הבוער. שמן הנזרק על יצור עשוי להחטיא אותו (ואז ליצור שלולית במקום שבו הוא נוחת) או לפגוע בו. אם יפגע, יטפטף השמן וייעלם תוך כמה סיבובים; אם השמן מוצת בטרם יטפטף, יספוג הקורבן נזק במשך שני סיבובים לכל היותר.

ניתן להצית את השמן באמצעות כל להבה, כגון לפיד. אם הלפיד מושלך על יצור, יש צורך לבצע גילגול פגיעה נוסף, אולם אין משתמשים בדרג"ש הרגיל של היצור; למטרת חישוב הפגיעה של לפיד מושלך מתייחסים למטרה כאילו יש לה דרג"ש 10, ללא התחשבות בדירוג השריון האמיתי של המטרה (אולם יש לתקן את הגילגול, כמוסבר בהמשך).

בדומה למים קדושים, ניתן להשתמש בשמן בתור קליע או כנשק בקרב פנים־אל־פנים.



שינויים בגילגולי הפגיעה של ירי קליעים

כללי ירי הקליעים נכנסים לשימוש כאשר המטרה נמצאת במרחק של 2 מ' או יותר. אם היא נמצאת בתחום 2 מ' משתמשים בכללי הקרב הרגילים.

כלי־יריה יחטיא כל מטרה הנמצאת בתחומי 2 מ' או פחות באופן אוטומטי, אלא אם כן המטרה אינה מסוגלת לנוע.

כאשר דמותך מנסה להשתמש בקליעים, מכל סוג שהוא, יהיה עליך לתקן את גילגול הפגיעה שלך בעבור הגורמים הבאים:

1. זריזות
2. טווח
3. מחסה
4. קסם

1. זריזות: הוסף או הפחת כל בונוס או עונש, הנובעים ממידה גבוהה או נמוכה של זריזות מן התוצאה שקיבלת בגילגול הפגיעה שלך. השפעתה של הזריזות מסוגלת לתת לך תיקון הנע בין 3– לבין 3+, הדבר תלוי במידת הזריזות שלך (כפי שהוסבר ב"טבלת השפעות מידות תכונה", בעמוד 48).

2. טווח: ניתן להשליך או לירות קליעים רק עד המרחק הגדול ביותר בטבלה. זהו גם הטווח המקסימלי של אותו כלי־יריה. לדוגמה, אינך יכול להשליך חנית למרחק הגדול מאשר 18 מ'.

שאל את שה"מ שלך מה המרחק למטרה, במטרים. שה"מ עשוי להעדיף לתת לך רק מרחק משוער ולא את המרחק מדויק, ועשוי גם לשאול אותך באיזה כלי־יריה אתה משתמש.

אם הטווח אל המטרה הוא **קצר**, אתה מוסיף 1+ לגילגול הפגיעה שלך. אם הטווח אל המטרה הוא בין המספרים הנתונים **לטווח הקצר ול־בינוני**, לא נעשה תיקון. אם המרחק אל המטרה הוא גדול מאשר המספר הנתון עבור טווח **בינוני**, אך לא עולה עדיין על המרחק המירבי, תיאלץ להחסיר 1– מגילגול הפגיעה שלך. (בונוס ועונשין אלו כבר מסומנים בטבלה, בתור תזכורת).

משום כך, הקשת הארוכה מסוגלת לירות למרחק הגדול ביותר מבין כל כלי־היירי, ואילו פגיון או גרזן ניתן להשליך רק על מטרה קרובה.

3. מחסה: ייתכן ויהיה קשה לפגוע ביריב, משום שהוא מסתתר מאחורי משהו. כל דבר שניתן להסתתר מאחוריו נקרא מחסה. ניתן לתפוס מחסה באמצעות הסתתרות מאחורי שולחן או כסא, או מאחורי עצים או סלעים מחוץ למבוך. **מגן איננו נחשב כמחסה.**

אם נעשה שימוש במחסה, על שה"מ לציין שהמטרה נמצאת מאחורי מחסה וכי הוא יטיל עונשין על כל ניסיון לפגוע בה. זכותך תמיד לדעת אם למפלצת יש מחסה, אולם אתה עשוי לא לדעת מהו העונשין שמוטל על סיכויי הפגיעה שלך. על מידות עונשין אלו מחליט שה"מ והן נעות בין 1– למחסה חלקי, ועד 4– למחסה מלא.

4. קסם: אם אתה נתון תחת השפעת לחש המסייע לך לפגוע ביריב, הדבר תופס גם כאן. בהרפתקאותיך, אתה עשוי למצוא קליעים קסומים – חיצי קסם, או קליעי־קשת קסומים, למשל – וגם קליעים קסומים שכאלה יוסיפו בונוסים לגילגול הפגיעה שלך.

נזקים מכלי נשק שונים

בהרפתקאותיך עד עתה היתה דמותך גורמת למפלצת נזק של 1–6 (1ק6) נקודות בכל פעם שפגעה בה.

בוא נבחן את הקרב בצורה מציאותית. ברור לך כי פגיון, למשל, אמור לגרום פחות

נזק מאשר זה שגורמת חרב.

משום כך מובאת פה שיטה מתקדמת יותר לחישוב נזק. היא תאפשר לכלי־נשק שונים לגרום כמויות שונות של נזק. הנזק הנעשה על־ידי כל כלי־נשק מופיע בטבלה שבהמשך.

יש כמה כלי־נשק שבהם ניתן להשתמש כראוי רק בעזרת שתי ידיים. כלי־נשק אלו מסומנים ב- *. כמות הנזק הגדולה יחסית שגורמים כלי־נשק אלו מאוזנת על־ידי שני חסרונות: התוקף **אינו רשאי להשתמש במגן**, והוא תמיד **מפסיד את היוזמה**, גם אם הגילגול מראה שהחבורה זוכה בה. הויתור על המגן יעלה את דירוג השריון של הדמות, כל עוד היא ממשיכה להשתמש בכלי־הנשק הדו־ידי (הדבר לא יפריע כמובן לדמות אם זו לא השתמשה במגן מלכתחילה).

טבלת הנזק השונה מכלי – הנשק השונים

כלי־הנשק	הנזק הנגרם: 4p1	6p1	8p1	10p1
אבן מקלע	4–1			
אלה (נבוט)	4–1			
אלת־ברזל		6–1		
גרזן־יד		6–1		
*גרזן־קרב			8–1	
חנית		6–1		
*חץ (מקשת קצרה או ארוכה)		6–1		
*חרב דו־ידנית				10–1
חרב קצרה		6–1		
חרב (רגילה)			8–1	
*כילף				10–1
לפיד בוער	4–1			
פגיון	4–1			
פטיש־מלחמה		6–1		
*קליע (מרובה־קשת)		6–1		

* בנשק זה ניתן להשתמש רק בעזרת שתי ידיים. המשתמש בו איננו רשאי להשתמש במגן, ותמיד יפסיד את היוזמה בקרב.

תמרוני קרב

בצורות המיוחדות הבאות של תנועה הגנתית ניתן לכל דמות להשתמש בשעת קרב פנים־אל־פנים, וגם המפלצות עשויות להשתמש בהן. אם שחקן מעוניין להשתמש באחד מהתמרונים הללו, עליו להכריז על זאת עוד לפני הגילגול לבדיקת יוזמה. לא ניתן להשתמש בתמרונים אלו אלא אם הוצהר עליהם עוד לפני בדיקה זו.

אם דמות נמצאת בקרבת מקום לקרב, אך איננה מעורבת בקרב פנים־אל־פנים, רשאית הדמות לנוע כרגיל. קצב התנועה נקבע לפי כמות העומס שהיא נושאת, כפי שעוד יוסבר בקטע העוסק בעומס.

כל דמות או מפלצת המשתמשת באחד מן התמרונים המוסברים כאן, נקראת ה"מתגונן". היריב נקרא ה"תוקף".

נסיגה לוחמת

אם המתגונן עסוק בלחימה ומעוניין להתרחק לאט בשעה שהוא ממשיך להילחם, התמרון מכונה **נסיגה לוחמת**.

למתגונן דרוש מקום שאליו יוכל לסגת. במקום צפוף, הדמויות הנמצאות מאחורי המתגונן יחסמו את דרכו, וכך יימנעו את הצלחת התמרון! אם יש די מקום, רשאי המתגונן לנוע אחורנית במהירות הזהה למחצית קצב התנועה הרגיל שלו, או פחות. התוקף רשאי להתקדם אחריו ולתקוף, אך המתגונן רשאי לתקוף חזרה.

נסיגה מלאה

אם המתגונן מעונין לצאת מקרב במהירות הגדולה ממחצית קצב התנועה הרגיל, התמרון נקרא **נסיגה מלאה**.

התוקף מקבל בונוס של 2+ לגילגולי הפגיעה, והדרג"ש של המתגונן מחושב ללא מגן. המתגונן איננו רשאי לתקוף בחזרה.

דוגמה : האקסלי הוא לוחם הלובש שריון לוחות ומשתמש במגן (דרג"ש 2). הוא פותח דלת ומותקף על־ידי גארגוייל. הוא שמע כי רק כלי־נשק קסום יכול לפגוע בגארגווילים, אך ברשותו יש רק כלי־נשק רגילים.

כרגע, הוא חוסם בגופו את המעבר בדלת. הוא מנסה להיעזר בנסיגה לוחמת כדי ששאר הדמויות האחרות תוכלנה להצטרף אל הקרב. בעוד הוא נסוג, מצליח הגארגווייל לפצוע אותו קשות, והאקסלי מחליט לעבור **לנסיגה מלאה**, בכדי לשרוד.

בשעה שהוא בורח, מתקיף אותו הגארגווייל ומקבל בונוס של 2+ לסיכוייו לפגוע בדמות בעלת דרג"ש 3 (הדרג"ש של האקסלי ללא מגן)

לחימה בזוגות (ויוזמה אישית)

כאשר אתם מתחילים בקרב, כל צד מגלגל קובייה לבדיקת יוזמה. גילגול אחד זה תקף לגבי כולם באותו צד.

שה"מ שלך עשוי להחליט לבצע, בקרבות קטנים יחסית, בדיקת יוזמה נפרדת עבור כל מפלצת או דמות, במקום אחת עבור כל הקבוצה. כשנוקטים בשיטה זו, כל שחקן מגלגל 6p1 לבדיקת יוזמה, ומוסיף או מפחית מן התוצאה את הבונוס או את העונשין הנובעים מהשפעת מידת הזריזות שלו, כמוסבר בטבלה הבאה.

שה"מ יגלגל 6p1 בשביל כל אחת מהמפלצות אשר מעורבות בלחימה עצמה, ויתקן את הגלגול בהתאם אם המפלצת היא מאוד איטית או מאוד מהירה. אך לרוב המפלצות אין שום תיקון ללחימה בזוגות. עשוי להיות צורך בגילגול נוסף למפלצות שאינן מעורבות בקרב פנים־אל־פנים, אם ישנן כאלה, ואותו יש להשוות לגלגול דומה שיבוצע עבור כל הדמויות שאינן מעורבות בלחימה.

השפעת מידת הזריזות על היוזמה האישית

מידת הזריזות	השינוי ביוזמה
3	−2
8–4	−1
12–9	אין שינוי
17–13	+1
18	+2

עומס

עד עתה הורשיתם לקחת איתכם הביתה כל כמות של אוצרות שמצאתם.

אם יורשה לכם להמשיך בכך, הדבר עשוי להיות מגוחך. הרי הדמויות שלכם עשויות למצוא לבסוף את האוצרות האדירים של הדרקונים, המכילים כל אחד אלפי מטבעות, השוקלים, בסך הכל, מאות של קילוגרמים. שה"מ אינו יכול להרשות לכם להרים את הכל וללכת!

עומס הוא שמה של כמות המשקל שנושאת דמותך. ככל שהיא סוחבת יותר, כן היא מתקדמת באיטיות רבה יותר, כפי שנרשם בטבלה הבאה. נעשה שימוש בראשי־תבות חדשים. מטבע אחד של אוצר מכל סוג שהוא (פ"ז, פ"א וכדומה) שוקל כ-50 גרם. מאחר והמטבעות הינם האוצרות הנפוצים ביותר, נבחרו הם (ולא הגרמים או הקילוגרמים) ליחידת המשקל שבה ימדד מעתה והלאה משקלם של אוצרות, ציוד וכו'. משקלו של מטבע אחד מכונה בקיצור "מט".

קצבי התנועה תחת עומס

ב"מהירות תנועה רגילה" משתמשים כאשר הדמויות שלכם צועדות במבוך.

ב"מהירות התנועה בהיתקלות" משתמשים בכל מצב בו נמדד הזמן בסיבובים, כגון במהלך קרב.

ב"מהירות ריצה" משתמשים רק אם החבורה נמלטת מההיתקלות בריצה. הזמן עדיין נמדד

בסיבובים, ולא בתורים, ועל החבורה לנוח לאחר־מכן (ראה בסעיף תנועה, שבעמוד 54).

עומס בסיסי

אם דמות אינה לובשת שריון, או אם היא לובשת רק שריון עור, ונושאת את הציוד הרגיל שאותו היא לוקחת להרפתקה, העומס הבסיסי שעליה הוא 300 מט. דמות שכזו יכולה לסחוב עוד 100 מט ולהמשיך להתיחס לשורה העליונה של הטבלה. אם הדמות נושאת כמות אוצר גדולה יותר, משתמשים בשאר הטבלה כדי למצוא את מהירות התנועה. אם הדמות לובשת שריון מתכת (שרשראות או לוחות) ונושאת עליה את הציוד הרגיל, העומס הבסיסי שעליה הוא 700 מט. דמות זו תנוע בקצב של 27 מ' לתור, ותוכל להרים עוד 100 מטבעות מבלי שקצב תנועתה יקטן (ויאלץ אותה להתייחס לאחת השורות האחרות בטבלה).

דמות הנושאת יותר מ–2400 מט (120 ק"ג) לא תוכל כלל לנוע. עליה להשליך משהו, או למסור אותו לדמויות אחרות.

שימוש בעומס

מצא את העומס הבסיסי של דמותך, בהתאם להסבר הנ"ל, ורשום אותה על־גבי צידו האחורי של דף הדמות שלך, תחת הכותרת "ציוד". זכור להוסיף לעומס זה בכל פעם שדמותך לוקחת עוד אוצרות. שה"מ שלך יאמר לך כמה מטבעות נמצאו.

אבן־חן אחת שוקלת כ–1 מט, ופריט אוצר אחר (שיקויים, תכשיטים וכיוצא באלו) נחשבים כולם כאילו שקלו 10 מט כל אחד.

במערכת D&D למתקדם תינתן לך שיטה מדוקדקת יותר לחישוב העומס, המתחשבת במשקלו של כל פריט ציוד. תוכל להשתמש בה אם תרצה.

מהירות תנועה תחת עומס

העומס (ב־מט)	מהירות התנועה: רגילה (מ. בתור)	בהיתקלות (מ. בסיבוב)	בריצה
עד ל–400	36	12	36
401–800	27	9	27
801–1200	18	6	18
1201–1600	9	3	9
1601–2400	4	2	4
2401 ויותר	0	0	0

כלי־קיבול

דמותך לא היתה מסוגלת לסחוב אף לא מספר קטן של מטבעות אם לא היו הללו מונחים בתוך מיכל או כלי־קיבול כלשהו. כלי־קיבול אלו יכילו:

שק קטן.....200 מט   שק גדול.....600 מט
תיק־גב.....400 מט

פרדות

אם שה"מ שלכם מתיר לרכוש פרדות, ניתן להשתמש גם באמתחות (שקים שנושאת הפירדה). כל אמתחת מסוגלת להכיל 1000 מט. בדרך כלל תנוע הפירדה באותו קצב כמו הדמויות – 36 מ' לתור – ותוכל לשאת עד 3000 מט בשעה שהיא עושה כן. הפירדה מסוגלת לסחוב 6000 מט לכל היותר, דבר המפחית את מהירותה למחצית.

קצב התנועה של פירדה עמוסה

עומס	מהירות רגילה
עד ל–3000 מט	36 מ' לתור
3001–6000 מט	18 מ' לתור
6001 מט ומעלה	0

מלווים

מלווה הוא אדם הנשכר על־ידי דמות בכדי לסייע בהרפתקה. לעיתים הם נקראים פשוט שכירי־חרב. את תפקיד המלווים אשר נשכרו ישחק תמיד שה"מ, ולא אחד השחקנים. הם נקראים **דמויות־בלא־שחקן** או בקיצור **דב"ש**. כל האנשים במשחק D&D®, מלבד הדמויות, הם **דב"שים**.

שאל את שה"מ שלך אם מותר לך לשכור, במשחק, מספר מלווים. לא תוכל להשתמש במלווים אם כבר ישנן די והותר דמויות־שחקן (ד"ש), המסוגלות לבצע את המשימה. אם משתתפים במשחק רק שחקן אחד או שניים, משתמשים לרוב גם במלווים.

אם ברצונך לשכור מלווה, נקוט בצעדים הבאים:

1. מצא דב"שים המעוניינים לעבוד כשכירים.
2. ספר להם על אודות התפקיד, לרבות המשכורת שאותה אתה מציע, מה נדרש מהם ולמשך כמה זמן אתה מעוניין לשכור אותם.
3. חלק מן הדב"שים בוודאי יסרבו להצעתך, אך חלק עשויים לקבל אותה. אם אתה מוצא אחד המניח את דעתך, רכוש עבורו את כל הציוד שיידרש לו.
4. הכן "דף מלווה", וצרף אותו אל דף־הדמות שלך. המידע שיופיע כאן יהיה דומה למידע המופיע בדף־דמות רגיל, כולל שם הדמות, סוג, דרגה, גזע, דירוג שריון, מספר נק' הפגיעה, כלי־נשק והציוד הנמצאים ברשות המלווה, ממון, נקודות ניסיון וכל נתון אחר שברצונך לזכור.

שימוש במלווים

כשאתה בודק את דמותך כדי לוודא כי היא מוכנה להרפתקה, בדוק באותה הזדמנות גם את דפיהם של המלווים. זכור כי עליך מוטלת האחריות לרכוש את כל הציוד הדרוש למלווים שלך.

במהלך ההרפתקה, אמור לשה"מ כל מה שברצונך לומר למלווה; שה"מ ישחק בתפקיד המלווה. זכור שהמלווה לא יעשה **כל** מה שתפקוד עליו, אך ימלא את רוב הבקשות ההגיוניות. מלווה עשוי להימלט ממצב סכנה, בניגוד להוראותיך, והדבר נקבע על ידי גילגולי קוביות.

בדרך כלל לא מקבל המלווה שלך חלק מהאוצרות שנמצאו בהרפתקה. כאשר אתה מעסיק מלווה, עליך לומר לו בצורה ברורה מה יהיה השכר שיקבל. אם תמצא די אוצרות תוכל לתת למלווה תוספת, דבר זה עשוי לעשות את המלווה לנאמן יותר.

שה"מ מחשב נק"נ עם סיום הרפתקה, ומחלק את סך־כל הנק"נ המגיעות לקבוצה במספר הדמויות. כל מלווה מקבל מספר נק"נ השווה למחצית מהחלק לו זוכה דמות רגילה, ולכן יש להתחשב במלווים כבמחצית דמות לצורך חלוקת נקודות הניסיון.

> דוגמה: קבוצה הכוללת 5 דמויות ואיתן מלווה אחד זוכה ב–550 נק"נ. מחלקים 550 ל– 5 1/2 (מתחשבים במלווה כמו ב– 1/2 דמות), התוצאה היא 100 נק"נ לכל דמות ו–50 נק"נ (מחצית החלק הרגיל) למלווה.

עליך לערוך רישום של הנק"נ שבהן זוכה המלווה שלך, תוך שימוש בדף המלווה. למלווה עלולים להיות בונוס או עונשין למספר הנק"נ שבהן הוא זוכה, בהתאם למידת הדרישה הראשית שלו. חישוב הבונוס או העונשין נעשה באותה דרך בה מחשבים נק"נ לדמויות (הדבר מוסבר בספר־הכללים לשליט המבוך). בדוגמה מעל, אם מידת הדרישה הראשית של המלווה היתה 8, היה המלווה מקבל 45 נק"נ בלבד (לאחר עונשין של 10%).

אם המלווה שלך לא יזכה ליחס טוב, הוא עשוי להתפטר מעבודתו. אם תתייחס אליו היטב, יישאר המלווה איתך עד שתשחרר אותו או עד שהוא זוכה בדרגת ניסיון אחת או יותר.

לדוגמה, אם אתה מעסיק מלווה למשך חודש אחד, סביר להניח שהוא יעזוב עם תום החודש. במקרה שהמלווה שלך קרוב לעלייה בדרגה, הוא עשוי להחליט לבקש להישאר עימך מעט זמן נוסף. ההחלטה תהיה בידיך.

כאשר פורש המלווה שלך, מסור לשה"מ את הדף שהכנת למלווה. שה"מ יוכל להשתמש באותה דמות, ואתה עשוי לפגוש שוב במלווה זה לאחר זמן־מה, במשחק אחר או בעיירה אחרת!

עולם המשחקים של D&D

מציאת שחקנים אחרים

המשחק **מבוכים ודרקונים** מהנה הרבה יותר כאשר משחקים בו בקבוצות מאשר כאשר משחקים בו כיחידים. הראה או השאל את החוברת הזו לחבר, כדי שגם הוא יכיר את המשחק ותוכלו להתחיל לשחק בקבוצה. כל אחד יכול ללמוד לשחק באמצעות משחק בהרפתקות־היחיד, כפי שעשית אתה. תוכל בוודאי גם למצוא שחקנים אחרים, היודעים כבר איך לשחק. הם יוכלו לסייע לך. אם אין לך כל דרך למצוא שחקנים אחרים, תוכל לקבל חוברת של שמותיהם וכתובותיהם של השחקנים המשתייכים למועדון החובבים הרשמי של D&D, הנקרא RPGA – או ROLE – PLAYING GAME ASSOCIATION Network (איגוד משחקי התפקידים). גם בארץ קיים סניף של אירגון זה, שהוא מועדון D&D הרשמי היחיד. האירגון מציע דו־ירחון, פריטים מיוחדים, כמה דרכים למציאת שחקנים אחרים –כולל ספר כתובות של שחקנים בעולם- הנחות ברכישת מוצרי־עזר של D&D ושרותים רבים נוספים. כל זאת עבור תשלום פעוט – פחות ממחיר משחק זה.

ישנן דרכים רבות נוספות למצוא שחקנים אחרים: החנות בה אתה רוכש משחקים עשויה לתלות בה גם לוח־מודעות בו שליטי־מבוך יתלו מודעות בנוגע למשחקים קבועים, או לקבוצות המתארגנות למשחק.גם בבית־ספרך אתה עשוי לראות מודעות ולשמוע על שחקנים וש"מים אחרים.

הרפתקאות נוספות ודמויות בדרגות גבוהות

המבוכים שחוקרות הדמויות שלכם מומצאים, בדרך כלל, על־ידי שליט־המבוך. עם זאת, ניתן להשיג מבוכים המוכנים מראש למשחק!

הרפתקות מוכנות מראש, הנקראות בשם "מודולים", נכתבו על ידי חברת TSR, וחלקן הוכנו במיוחד לשימוש עם מערכת־חוקים זו. מאחר והמערכת שבידך נקראת "D&D למתחילים", המודולים המתאימים לה נקראים המודולים "למתחיל" (ומסומנים ב–B).

כאשר יגיעו הדמויות שלכם לדרגת ניסיון מס' שלוש, תהיו כולכם מוכנים כמעט לעבור למערכת **D&D למתקדם**. במערכת ההיא תמצאו הסבר על לחשים חדשים, בעלי עוצמה גדולה יותר, על כלי־נשק חדשים וציוד נוסף, ועל משחק בדמויות בדרגות 4 עד 14. כל מה שתזדקקו לו כדי לשפר את משחקיכם. המודולים שעוצבו בהתאמה לכללים נוספים אלו נקראים הסידרה "למתקדם" (מסומנים ב–E).

ההנאה נמשכת עם מערכת **D&D למומחה**, אשר עוסקת בדמויות מדרגות 15 עד 24.

לאחר שדמויותיכם יגיעו לדרגות ניסיון אלו, תהיו מוכנים למערכת **D&Dלאשף**, המכילה את הכללים הנוגעים לדמויות בדרגות 25 עד 36.

לסיום, לאלו מכם שיצליחו להעלות את דמותם לדרגות ניסיון כה גבוהות, יגיע גם הזמן לצרף את מערכת **D&D לבני־האלמוות**.

המודולים האחרים שאתה עשוי למצוא, המשתייכים לסדרות בעלות שמות שונים, **אינם מתאימים** לכללי משחק ה–D&D. הם נועדו לשימוש עם המשחק המורכב יותר AD&D או
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
(פירוש שם זה הוא: מבוכים ודרקונים – מורחב).

עזרי משחק נוספים

כפי שאתה יכול לראות, מצפה לך עוד הנאה רבה במשחק **מבוכים ודרקונים**. יש בו יותר מאשר משחקים – נפתח בפניך תחביב שלם!

דפי דמות: בוודאי תרצה דפי־דמות נוספים כאשר תתחיל ליצור דמויות רבות בעצמך. ניתן להשיג דפים ריקים שכאלה בנפרד, באריזה של 16. וודא כי אתם רוכשים דפי־דמות של D&D, **לא** של AD&D, משום שניתן להשיג את שניהם.

קוביות־משחק: ניתן לך לרכוש מערכות נוספות של קוביות. כל אריזה כוללת אחת מכל סוג (ק4, ק6, וכו').

מיניאטורות: אם תרצו בכך, תוכלו לרכוש לעצמכם בובות־עופרת של הדמויות שלכם (ושל המפלצות).

בובות אלו יכולות לסייע לכם להבין ולדמיין את המתרחש במשחק, משום שהן נותנות משהו מוחשי.

נסה לדמיין קרב בין שבע דמויות הנלחמות נגד עשר מפלצות! קשה לדמיין מה בדיוק עושה כל אחד ולכן משתמשים לעיתים קרובות במיניאטורות, כדי לסייע לעקוב אחר המיקום של כולם.

אם תרצה להשתמש בבובות מיניאטורות, וודא כי אתה רוכש את המיניאטורות המתאימות למשחק D&D או AD&D, מאחר והמשחקים האחרים אינם משתמשים באותן דמויות או מפלצות. ניתן להשיג גם בובות מפלסטיק, לא רק ממתכת. מומלץ לכם גם לצבוע את המיניאטורות בצבעים "טבעיים" יותר.

המשחק ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

המשחק AD&D (מו"ד מורחב) שונה ממשחק ה–D&D, הנמצא ברשותך עתה. הוא דומה לו מאוד, מאחר והתפתח במקורו מן ה–D&D. זהו משחק־תפקידים דמיוני, אך הוא מפורט וקשה יותר מן ה–D&D. (בשלב זה, ישנם שלושה־עשר ספרים בכריכה־קשה המכילים חוקים המיועדים ל–AD&D. שלושת ספרי החובה של AD&D כוללים ספר לשחקן, ספר לשה"מ וספר המכיל רשימת מפלצות. תוכל לנסות לשחק AD&D לאחר שתכיר את ה–D&D טוב יותר).

מאחר וה–AD&D הינו מורכב הרבה יותר מ–D&D המקורי, וישנם בו כללים ביחס לכל דבר כמעט, משתמשים בו לעיתים קרובות בטורנירים, היכן שיש צורך בכללים מדויקים.

זכור: הכללים שיש בידך **אינם** של משחקי AD&D (מו"ד מורחב) המורכבים יותר, אלא של משחק ה–D&D המקורי.

רשימת מונחים

הנה הסבר מפורט של המונחים שבהם נעשה שימוש רב במשחקי D&D®.

אזור השפעה – האזור, או אותם חפצים ויצורים המושפעים על ידי לחש או התקפה.

גירוש (אל־מתים) – הכשרון שיש לכהן לסלק ולהבריח מפלצות אל־מתות בכוח אמונתו.

גילגול הצלה – הסיכוי שיש לכל דמות להימנע או להפחית את השפעותיהן המזיקות של התקפות מסוגים מסוימים. (ע"י התחמקות, כוח רצון, מזל וכו').

גילגול פגיעה – המספר הנמוך ביותר הדרוש לדמות או מפלצת כדי לפגוע ביריב.

דב"ש (דמות בלא־שחקן) – כל דמות שמשחק שה"מ.

דובר – השחקן האומר לשה"מ מה תעשה החבורה, בהתבססו על מה שאמרו לו שאר השחקנים.

דירוג שריון– מידת הקושי לפגיעה במישהו. לפי סוג השריון אותו לובשת הדמות, או ההגנה הטבעית שיש למפלצת נגד התקפות.

דלת־סתרים – כל דלת חבויה או מוסווית כך שלא קל למוצאה.

דמוי־אדם – יצור הדומה לאדם והוא גם דמות.

דמות שחקן (ד"ש) – דמות הנשלטת על־ידי שחקן.

דרגת דמות – ראה דרגת ניסיון.

דרגת מפלצת – המידה לעוצמתה של מפלצת, לרוב היא זהה למספר קוביות הפגיעה של המפלצת.

דרגת ניסיון– מידה לעוצמתה ויכולתה של דמות.

דרישה ראשית – התכונה החשובה ביותר לסוג של דמות.

הימלטות – בריחה ממפלצת.

היתקלות – מפגש בין דמויות שחקן למפלצות.

זיוונות – יכולת המאפשרת ליצור לראות בחשיכה.

טווח – המרחק הגדול ביותר אשר ממנו ניתן לבצע התקפה או להטיל לחש.

יוזמה – גילגול קובייה, הקובע מי פועל ראשון בקרב.

ירי קליעים – התקפות תוך שימוש בכלי־נשק אשר נורים או מושלכים ממרחק הגדול מ–2 מ'.

מאורה – הקן או מקום המגורים של מפלצת.

מבוך – המקום בו עורכות הדמויות הרפתקאות; לרוב בהריסות או במקומות תת־קרקעיים.

מוראל – הנכונות להתמודד עם קרב או לברוח.

מחסה – כל דבר, להוציא מגן, שניתן להסתתר מאחוריו מפני התקפות קליעים.

מטבע (מט) – יחידת משקל.

מטען (קסום) – האנרגיה הקסומה הדרושה עבור שימוש אחד בבדיד־קסם.

מלווה – דמות בלא־שחקן של הרפתקן העובד עבור דמות שחקן תמורת תשלום.

מקרא – מידע בו משתמש שה"מ לתיאור תכולתו של מבוך ומראהו.

משך פעולה – אורך הזמן בו נמשכת השפעת לחש.

נזק – גילגול הקוביה הקובע כמה נקודות פגיעה יורדות לנפגע.

נטייה – התנהגותן של דמויות ומפלצות.

נסיגה לוחמת – נסיגה איטית תוך כדי לחימה.

נקודות ניסיון (נק"נ) – הפרס הניתן לדמויות ומייצג את השיפור בכשרונותיהן, הנובע מההרפתקאות.

נקודות פגיעה (נק"פ) – כמות הנזק אותה יכולה דמות או מפלצת לספוג בטרם שיגרום הדבר למותה.

סוג דמות – המקצוע או הגזע של הדמות.

עומס – ההשפעה שיש למשקלם של הציוד והאוצרות שנושאת הדמות על קצב התנועה שלה.

עוצמת לחש – מידה למורכבותו וכוחו של לחש.

פ"א –פיסת אלקטרום. 2 פ"א שווות 1 פיסת זהב.

פ"ז –פיסת זהב. יחידת הממון הבסיסית של D&D.

פ"כ –פיסת כסף. 10 פ"כ שוות לפיסת זהב אחת.

פ"נ –פיסת נחושת. 10 פ"נ שקולות לפ"כ אחת.

פ"פ – פיסת פלטינה. פ"פ אחת שווה 5 פ"ז.

ק (ק4, ק6, ק8, ק10, ק12, ק20 או ק%) – סימון המורה על סוג קובייה.

קוביות אחוזים (ק%) – גלגל ק10 פעמיים בכדי לקבל מספר בין 1 ל–100; תוצאת הגילגול הראשון היא סיפרת העשרות, ותוצאת השני היא סיפרת האחדות.

קוביות פגיעה – המספר והסוג של הקוביות אותן יש לגלגל כדי למצוא כמה נקודות פגיעה יש לדמות או למפלצת.

קומת מבוך – מס' המורה על מידת הסיכון באזור מסויים במבוך, ועל עוצמתן של המפלצות הנמצאות שם. ככל שהקומה עמוקה יותר, כן גדול האתגר.

קליע־קשת – חץ מיוחד אותו יורים מרובה־קשת.

קרב פנים־אל־פנים (קרב סמוך) – לחימה המתבצעת בתחום של 2 מ' או פחות בין יריב ליריב, ונעשה בה שימוש בכלי־נשק המיועדים לקרב פנים־אל־פנים, או בציפורניים ובשיניים.

ריכוז – המצב בו דמות מפנה את כל תשומת־ליבה לחפץ יחיד או לפעולה מסוימת, עד שהדבר מונע אותה מלעשות שום דבר אחר; כל דבר שיגרום לה הסחת־דעת יהרוס את הריכוז.

שחקן – כל מי שמשחק במשחק ה–D&D®.

שליט־המבוך (שה"מ) – מנחה המשחק, המשחק את תפקיד המפלצות ויוצר את המבוכים.

תכונה – כוח, תבונה, חוכמה, זריזות, כושר או כריזמה.

מילון

מילון מונחים אנגלי־עברי של הביטויים השכיחים במשחק מבוכים ודרקונים - Dungeons & Dragons.

החוברת שבידיך היא התרגום לעברית של מערכת- החוקים למתחיל של D&D בסיסי- D&D Basic set. בתרגום זה היה צורך לתת שמות עבריים לביטויים האנגליים המשמשים במשחק **במשמעות שונה** מהפירוש הרגיל שלהם בשפה האנגלית. לדוגמה: הביטויים dungeon, lawful ואחרים.

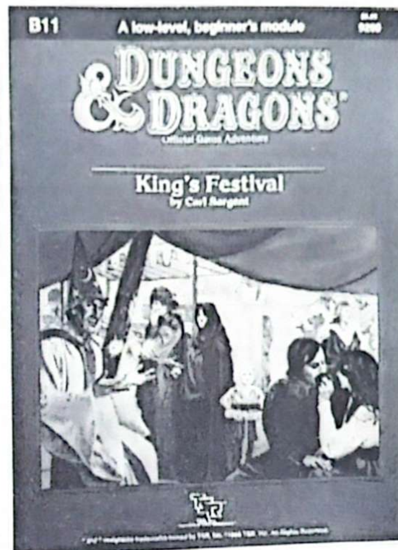
אם אתה מכיר כבר את המשחק בגירסתו האנגלית, ומעוניין להבין מהי משמעותו של כל ביטוי עברי בגירסה המתורגמת, או אם אתה מכיר את המשחק רק בגירסתו העברית, ומעוניין לדעת מהו פירושו של ביטוי אנגלי בו נתקלת בספרי־חוקים או מודולים הכתובים באנגלית, תוכל להשתמש במילון קצר זה:

הערה: לאיש המכיר רק את משחק ה-AD&D, עלולים חלק מהביטויים המתורגמים להראות לא־מובנים או לא־מדוייקים. הדבר נובע מההבדלים הקטנים שבין שני המשחקים.

דוגמאות: במשחק ה-D&D ישנן רק שתי נטיות קיצוניות - האחת היא lawful (הזהה לנטייה הנקראת lawful good במשחק ה-AD&D) והשנייה היא chaotic (זהה ל-chaotic evil במשחק ה-AD&D). character class במשחק ה-AD&D הוא המקצוע של הדמות, בעוד Dwarf הוא גזע. אך ב-D&D, גמד הוא סוג של דמות, ואינו ניתן לשינוי.

ability	תכונה
ability score	מידת תכונה
acolyte	עוזר, כהן מתלמד בדרגה 1
adept	חכם, כהן בדרגה 2
adventure	הרפתקה
adventurer	הרפתקן
adjustment	השפעת תכונה או שינוי בגילגול
alignment	נטייה
Armor Class (AC)	דירוג שריון (דרג"ש)
apprentice	מתלמד, גנב בדרגה 1
background	סיפור־רקע
Caller	דובר
campaign	מערכה
Chaotic	רשע
character	דמות
character class	סוג דמות
characteristic	איפיון
character generation	יצירת דמות
character level	דרגת דמות
character sheet	דף־דמות
charge	מטען
charisma	כריזמה
charm	הקסמה
class	סוג דמות
cleric	כהן
cn	מט (משקלו של מטבע אחד)
coin	מטבע
combat	לחימה
Common	"מדוברת"
conjurer	משביע, קוסם בדרגה 3
constitution	כושר
cover	מחסה
cp (copper piece)	פיסת נחושת (פ"נ)
crossbow	רובה־קשת
d (d4,d6,d8,d10,d12,d20)	ק
damage	נזק
demi-human	דמוי־אדם
dexterity	זריזות
dice	קוביות־משחק
doors, concealed	דלתות מוסוות
doors, secret	דלתות סודיות
doppleganger	לובש־צורה
dungeon	מבוך
dungeon level	קומת־מבוך
Dungeon Master (DM)	שליט־המבוך (שה"מ)
duration	משך הפעולה
Dwarf	גמד
effect	אזור ההשפעה
Elf	אלף
encounter	היתקלות
encumbrance	עומס
Energy Drain	ניקוז אנרגיה
ep (electrum piece)	פיסת אלקטרום (פ"א)
equipment	ציוד
evasion	הימלטות
experience level	דרגת ניסיון
experience points	נקודות ניסיון (נק"נ)
fighter	לוחם
fighting withdrawal	נסיגה לוחמת
figures / miniatures	מיניאטורות
footpad	כייס, גנב בדרגה 2
ghoul	טורף־גופות
giant class	מיני הענקים
gp (gold piece)	פיסת זהב (פ"ז)
Halfling	זוטון
henchman	כפוף
hireling	שכיר
Hit Dice (HD)	קוביות פגיעה
hit points (HP)	נקודות פגיעה
Hit Roll	גילגול פגיעה
holy water	מים קדושים
Human	בן־אדם
humanoid	אנושי
infravision	זיוונות
initiative	יוזמה
intelligence	תבונה
key	מפתח (או מקרא)
lair	מאורה
language	שפה
Lawful	צדיק
lycanthrope	חיית־אדם
mace	אלת־ברזל
magic items	חפצי־קסם
magic user	קוסם
men-at-arms	שכירי־חרב
Mapper	מפאי
marching order	סדר הליכה
medium	מדיום, קוסם בדרגה 1
melee	קרב פנים־אל־פנים
men-at-arms	שכירי־חרב
missile fire	ירי (קליעים)
missile weapons	כלי־ירי
module	מודול
monster	מפלצת
monster, wandering	מפלצת משוטטת
morale	מוראל
morale check	בדיקת מוראל
movement	תנועה
movement rate	קצב תנועה
name level	דרגת התואר
Neutral	ניטרלי
Non-Player-Character (NPC)	דמות־בלא־שחקן
normal man	אדם רגיל
paralysis	שיתוק
party	חבורה
person	איש
petrification	היתאבנות
player	שחקן
player character (PC)	דמות שחקן (ד"ש)
poison	רעל
pole-arm	כילף (להב המורכב על מוט ארוך)
potion	שיקוי
polyhedral dice	קובייה רבת־צדדים
polymorph	היפוך צורה
pp (platinum piece)	פיסת פלטינה (פ"פ)
precentage dice (d%)	ק%, קוביית אחוזים
prime requisite	דרישה עיקרית
prist	מטיף, כהן בדרגה 3
pursuit	מירדף
quarrel	קליע־קשת
race	גזע
range	טווח
retainer	מלווה
robber	גזלן, גנב בדרגה 3
role-playing	משחק־תפקידים
round	סיבוב
Saving Throw	גילגול הצלה
seer	מפליא, קוסם בדרגה 2
session	פגישה
solo adventure	הרפתקת יחיד
sp (silver piece)	פיסת כסף (פ"כ)
spell	לחש
spell, clerical	לחש כוהנים
spell, magic user	לחש־קסמים
spell book	ספר לחשים
spell caster	כהן, קוסם או אלף
spell casting	הטלת לחשים
spell level	עוצמת לחש
strength	כוח
surprise	הפתעה
swardmaster	סייף, לוחם בדרגה 3
THAC0	גילגול הפגיעה הדרוש לדרג"ש 0
thief	גנב
thief abilities	כשרונות גנב
trap	מלכודת
treasure	אוצר
turn	תור
turning undead	גירוש אל־מתים
undead	אל־מתים
vampire	ערפד
veteran	חייל, לוחם בדרגה 1
warrior	לוחם, בדרגה 2
weapon	כלי־נשק
web	רשת
wight	נקזן
wisdom	חוכמה
wraith	רפאה
XP	נקודות ניסיון (נק"נ)

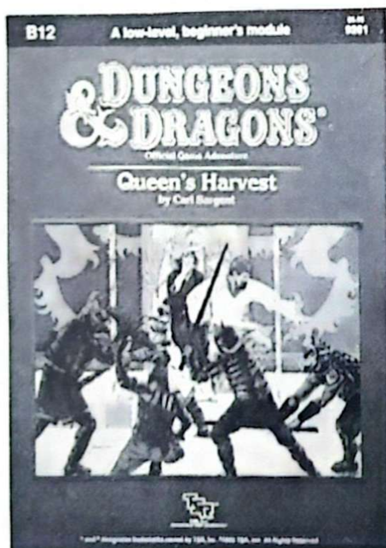
DUNGEONS & DRAGONS®



D&D Moudule
B 11, King Festival
מאת קרל סרג'נט

הרפתקה לדמויות בדרגות 1 עד 4
המכילה עצות מועילות למנחים
ושחקנים מתחילים.

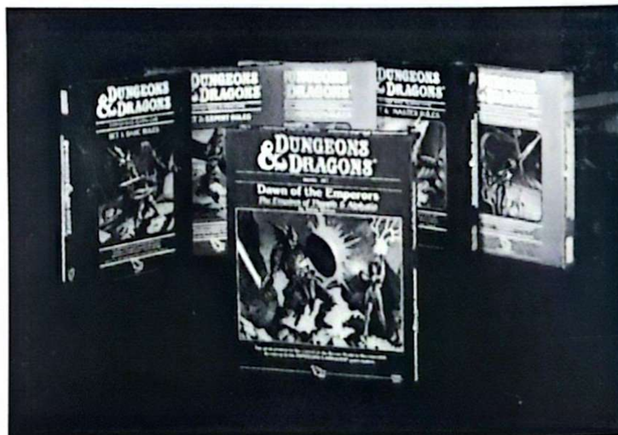
D&D Moudule
B 12, Queen's Harvest
מאת קרל סרג'נט



הרפתקה זו ממשיכה את
ההרפקתה שהחלה ב-King Festival.
על השחקנים להציל כהן מידי
כנופיית אורקים
ע"מ שהפסטיבל יוכל להימשך.

Dungeons & Dragons Boxed Set

עולם הפנטסיה שבו מתרחש משחק ה-D&D נפרש לפניך בסדרה של ידיעונים Gazettire's המתארים כל אחד את אחת מהארצות והתרבויות הפנטסטיות של אותו עולם.
קסמים, מפלצות ותרבויות חדשות מתוארים בהם בפרוטרוט.
ניתן להשיג ידיעונים אלה כחוברת או כמערכת בקופסה המלווה במפות ושאר עזרי משחק.



Dawn of the Emperors
מאת אהרון אלסטון

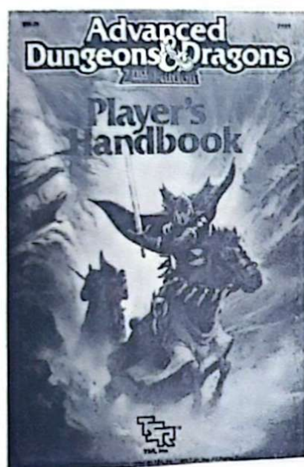
הקופסה הראשונה "שחר האימפריה" מתארת את האימפריה תיזיס ואת יריבתה אלפתיה ארץ הקוסמים.

Advanced Dungeons & Dragons®

Character Record Sheets
מהדורה שניה

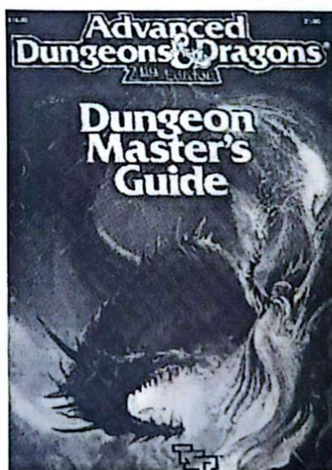


מה תעשה אם תמצא את עצמך לפתע פנים מול פנים מול דרקון שגובהו 5 מ' ?
זה תלוי האם אתה לוחם בדרגה 15 או קוסם בדרגה 1.
מה מידת הכוח שלך ? ועד כמה אתה זריז ?
כל הפרטים הנ"ל בנוסף על שם הדמות, חפציה האישיים ועוד, תוכל לרשום על דפי הדמות החדשים של מהדורת AD&D השניה.
דפי דמות חדשים אלה בנויים בצורה ברורה יותר מתמיד במטרה לאפשר משחק מהיר וספונטני יותר.



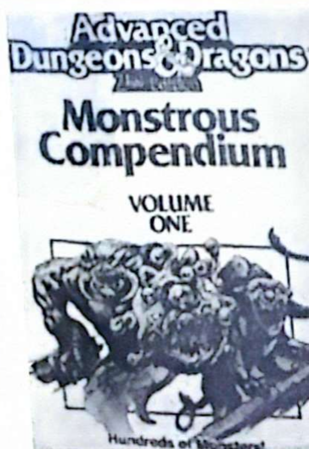
Player's Handbook
מהדורה שניה

המהדורה השניה של ספר השחקן של AD&D היא פריט חובה לכל אלו המשחקים את המשחק היום. הספר מכיל את כל השיפורים שנערכו בחוקי המשחק במהלך העשור האחרון, ומעניק לשחקנים גישה ישירה ומוצלחת יותר למשחק האהוב עליהם.
החשוב ביותר, בהתאם לדרישות אלפי השחקנים, כל החומר ערוך מחדש ומוצג בצורה ברורה; רציפה וקלה לגישה, כולל אינדקסים של כל המידע המופיע בו.
כל שחקן־תפקידים רציני מתחיל או מנוסה לא יוכל להמשיך ולחיות בלעדיו.



The Dungeon Master's Guide
מהדורה שניה

ההבדל בין משחק טוב לבין משחק מצויין של AD&D תלוי ברבגוניותו ודמיונו של "שליט־המבוך" או מנחה המשחק.
ובכל שחקן מקננת שאיפה להיות מנחה מוצלח!
אלפי השחקנים החדשים, שיצטרפו למשחק בשנים הקרובות, יזכו לקבל מקור מושלם יותר וקל יותר לגישה, ממנו יוכלו לשאוב מידע על משחק ה-AD&D וחוקיו. בספר זה שולבו עקרונות תכנון חדשים ועצות של שחקנים שנאספו במשך יותר מ-10 שנים.
ספר זה מסביר את תפקידו של שליט־המבוך בבהירות שעוד לא היתה כמוה.
הושמטו ממנו הסתירות וחוסר הדיוק שהיו בעבר בספר החוקים.



MONSTROUS COMPENDIUM
מהדורה שניה

מהו משחק פנטסיה ללא מפלצות? בלבה של כל הרפתקת AD&D טובה, תמצאו מפלצות - דרקונים, טרולים, ענקים, שלדים ומי יודע מה עוד! במשך השנים המקור לתאורם של מאות יצורים היו MONSTER MANUAL I ,MONSTER MANUAL II.

כעט, בתגובה להצעותיהם של אלפי שחקני AD&D יצא 2nd Ed. MONSTROUS COMPENDIUM. הכרך הראשון מספק קלסר, ובו נתונים ותאור של מפלצות על גבי 144 עמודים. כרך שני גם כן מכיל תאור של מפלצות על גבי 144 עמודים, שניתן לצרף לקלסר המקורי. הכרך השלישי מתמקד במפלצות שהוזכרו לראשונה במערכת FORGOTTEN REALMS, ובו 64 עמודים נוספים.


BUG

שיווק והפצה - **באג מחשבים בע"מ**
רח' כנרת 13 בני־ברק 03-5794711

משחקי הלוח של TSR

שעות של אתגר והנאה לך ולכל המשפחה

המבוך – !Dungeon



חדור אל חדרי המבוך ושוטט בהם בהנאה תוך זחילה במערות, חיסול מפלצות ואיסוף אוצרות.
המשחק מיועד לכל המשפחה.
גמד, אלף, לוחם; קוסם וכהן כולם או כל אחד מהם חודרים למעמקי מבוך, הידוע לשמצה באכזריות המפלצות שבו ובגודל ערימות האוצר שבין קירותיו.
ל–2 עד 6 שחקנים מגיל 10 ומעלה.

רומח הדרקון – Dragon Lance

משחק זה, המבוסס על סדרת ספרי Dragon Lance הפופולארית מיועד ל–2 עד 6 שחקנים.
כל שחקן מפקד על צבא דרקונים ומתמודד כנגד שאר השחקנים במירוץ ובמרדף אחר רומח הדרקון.
המשחק מכיל הוראות בעברית ל–2 רמות, 30 דרקונים מיניאטורים בצבעים שונים, קוביות, קלפים ועוד.

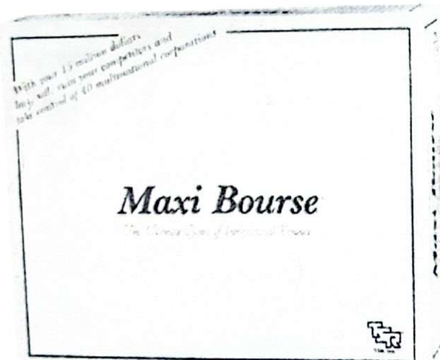


The Hunt for Red October

ספינות בעלות הברית מפליגות באוקינוס האטלנטי במרדף אחר צוללת גרעינית סובייטית. מבוסס על רב המכר מאת טום קלנסי.
2 עד 6 שחקנים; מגיל 12 ומעלה.
שחקנים שברשותם גם המשחק Red Storm Rising יוכלו להציב את הלוחות זה ליד זה ולשחק את הקרב העצום של מלחמת העולם ה–III.

The Red Storm Rising

קרב בקרקע ובאויר בין כוחות ברית ורשה ונאטו במלחמה על השלטון באירופה.



Maxi Bourse

סוער כמו הבורסה, Maxi Bourse מעמיד שחקן מול שחקן כשהמחירים עולים ונופלים עם כל מכירה וקניה של מניות.
יוצר אוירה של מסחר מניות אמיתי ואף מופיעות בו חברות אמיתיות.
במשחקים כלולים עפרון, כסף משחק, פיונים, קוביות והוראות.
מיועד לשנים עד שישה שחקנים, גילאים 12 ומעלה.



Buck Rogers

בעקבות סדרת הטלויזיה. 2 – 6 שחקנים,
בתפקיד מעצמות הנלחמות על השליטה בחלל.
המשחק כולל יותר מ–300 ספינות חלל מינאטוריות, בתי חרושת לייצור ספינות ועוד.
2 רמות של משחק הופכות משחק זה למעניין, מרתק ומתאים לחובבים ולמקצוענים.
ל–2 עד 6 שחקנים מגיל 12 ומעלה.



שיווק והפצה
באג מחשבים בע"מ
רח' כנרת 13 בני־ברק
03-5794711

דף דמות למשחק **מבוכים ודרקונים**©

שם השחקן ______ שליט מבוך ______

שם הדמות ______ נטייה ______

סוג ______ דרגה ______

דירוג שריון | נקודות פגיעה | סמל או ציור הדמות

תכונות:	השפעה:	גילגולי הצלה:
כוח	______	קרן מוות או רעל
תבונה	______	בדידי קסמים
חוכמה	______	שיתוק או הפיכה לאבן
זריזות	______	נשיפת דרקון
כושר	______	מטות, קנים או לחשים
כריזמה	______	

שפות: ______ כשרונות מיוחדים: לחשים, כשרונות גנב, גירוש אל מתים וכו'

דירוג השריון של המטרה:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
גילגול הפגיעה הנדרש:	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10

דף דמות למשחק **מבוכים ודרקונים**©

ציוד אותו אתה נושא

חפצים קסומים	חפצים רגילים

הערות נוספות כולל מקומות אשר ביקרת, אנשים ומפלצות בהם פגשת

ממון ואוצרות

פ"פ: אבני חן:
פ"ז:
פ"א:
פ"כ:
פ"נ:
ערך כולל:

ניסיון

בונוס / עונשין:
לדרגה הבאה נדרש:

(מותר להעתיק או לצלם דף זה לצורך שימוש אישי, כדי להשתמש בו למשחק מבוכים ודרקונים)